

M!

GAMES



SONY



killzone.com

PlayStation.
Network

KILLZONE® 2

THEIR HOME. YOUR HELL.

HOL DIR DIE HÖLLE AUF DEIN HANDY!

SENDE „RADEC A“ FÜR WALLPAPER 1.

SENDE „RADEC B“ FÜR WALLPAPER 2.

SENDE „RADEC C“ FÜR SCREENSAVER

AN 72000.



PLAYSTATION 3

Oldies but Goldies

Tradition verpflichtet: Seit 15 Jahren berichtet M! Games (vormals MAN!AC) über Videospiele – die privaten Spielerfahrungen der Redakteure reichen teilweise sogar doppelt so lange zurück. Damit decken wir nahezu die gesamte Geschichte unseres Lieblingshobbys ab. Den ein oder anderen Schreiberling mag diese Erkenntnis wie der Midlife-Crisis-Hammer treffen ("Bin ich schon ein so alter Sack?"), für die tiefgründigen Retro-Reportagen im Heft ist dieser Erfahrungsschatz allerdings unerlässlich.

Diesen Monat spannen wir den Pixel-Bogen von der Entstehungsgeschichte des Plattformspiel-Klassikers "Miner 2049er" (ab Seite 128) über das Hobbyentwickler-Projekt "Pier Solar" für Segas Mega Drive (ab Seite 116) bis hin zum zweiten Teil unserer großen Beat'em-Up-Historie (ab Seite 94). Dass das Thema Retro im modernen C++-Programmieralltag noch lange nicht zum alten Eisen gehört, beweisen aktuelle Games-Sammlungen wie die "Sega Mega Drive Ultimate Collection" (Test Seite 72) und vor allem die pfiffige DS-Neuentwicklung "Retro Game Challenge" (Test Seite 111). Letztere ist eine Hommage auf die gute alte Pixel-Zeit, gespickt mit modernen Retro-Spielen und liebevollen Details, die dem langjährigen Zocker die ein oder andere Freudenträne ins Auge zaubern.

Wir schwelgen gerne in Erinnerungen und erfreuen uns auch heute noch an zeitlos schöner Pixelgrafik mit 32 Farben – dies spiegelt sich im Heftinhalt wider. Aber: Ihr habt bei der Gestaltung Eures Lieblingsmagazins natürlich ein gehöriges Wörtchen mitzureden. Also ran an die Tastatur oder – wer's gerne retro mag – den Füller! Schreibt uns, ob wir mit den Retro-Reportagen Euren Geschmack treffen, welche Themen Ihr gerne lesen würdet und ob wir zu viel oder zu wenig davon im Heft haben. Die Adressen lauten: leserpost@maniac.de beziehungsweise Cybermedia Verlag, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Dass wir Euer Feedback ernst nehmen, zeigt die Umgestaltung der Retrokonsolen-Vorstellung (Master System, ab Seite 22). Unsere letzte Leserumfrage brachte diesbezüglich ein eindeutiges Ergebnis: Sammelkarten raus, die Infos zur jeweiligen Konsole in den Artikel – Euer Wunsch ist uns Befehl!



Nur im Abo erhältlich: das
stylish-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 42.





Dante's Inferno

EXTENDED

- 22 Liebeserklärung: Master System
Segas 8-Bit-Oldie in der Retrospektive
- 40 Allies Logo
So könnte ein Zocker-Drohbrief aussehen
- 48 Castlevania-Stammbaum
Die virtuelle Blutlinie des Blutsaugers
- 94 25 Jahre Beat'em-Ups, Teil 2
Wir blicken auf die Entwicklung der Polygon-Prügler
- 106 Pixel-Kunst: Wario Ware
Alle Mikrospiele des GBA-Debüts auf einen Blick
- 108 Im Gespräch: Olaf Wolters
Der BIU-Geschäftsführer über Jugendschutz, USK und mehr
- 116 Pier Solar – Homebrew-RPG im Fokus
Mi spricht mit dem Team hinter der Retro-Entwicklung
- 128 The Making of Miner 2049er
So entstand der Hüpfspiel-Klassiker

TITELTHEMA

- 6 Dante's Inferno PS3 / 360

Mi Games treibt den Teufel aus: Wir konnten als einziges deutsches Magazin einen Blick auf das brandneue Action-Fest der "Dead Space"-Macher werfen. Euch erwarten 8 Seiten voller Spieleindrücke, Hintergrundinfos und Interviews zum höllisch guten HD-Abenteurer.

NACHRICHTEN

- 14 Politik, Forschung, Ausbildung, E-Sport & mehr
Casual Connect Europe 2009, Game Focus Germany 2009, 300 Spiele in 48 Stunden, Soundtrack Corner

VORSPIEL

- 20 Call of Juarez: Bound in Blood, Dead Rising 2, Grand Slam Tennis, Mytran Wars, Need for Speed: Shift

PREVIEW

- 28 Dragon Age: Origins PS3 / 360
- 32 God of War III PS3
- 36 Just Cause 2 PS3 / 360
- 38 Mario & Luigi RPG 3!!! DS


**STREET FIGHTER IV:
KAMPF-STRATEGIEN**

SEITE 90



28 Dragon Age: Origins



68 Halo Wars



32 God of War III

SPIELE-TEST

78 Afro Samurai	PS3
50 Castlevania Judgment	Wii
81 Chrono Trigger	DS
84 Deadly Creatures	Wii
79 Destroy All Humans! Der Weg des Furors	PS3 / 360
67 Disgaea 3: Absence of Justice	PS3
76 Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut	DS
68 Halo Wars	360
79 Job Island	Wii
74 Mad World	Wii
84 Mario Power Tennis	Wii
80 Pro Evolution Soccer 2009	Wii
44 Resident Evil 5	PS3 / 360
82 Resistance: Retribution	PSP
72 Sega Mega Drive Ultimate Collection	PS3 / 360
67 Star Ocean: Second Evolution	PSP
81 Suikoden Tierkreis	DS
73 X-Blades	360

Spiele für die Familie:

86 MySims Party	Wii
88 Mystery Tales – Hidden Object Abenteuer	DS
88 Professor Heinz Wolff's Gravity	Wii
86 SimAnimals	Wii / DS
87 Markübersicht: Sprachtrainer	DS

NACHSPIEL

89 Fallout 3 – Operation: Anchorage
90 Street Fighter IV: Gewinnt gegen Ken & Ryu

ONLINE

102 3 on 3 NHL Arcade	PS3 / 360
102 Cuboid	PS3
101 Flower	PS3
105 Lumines Supernova	PS3
102 Magic Ball	PS3
105 Onslaught	Wii
104 Pop Them, Drop Them Samegame	Wii
104 Pop-Up Pirate!	Wii
103 R-Type Dimensions	360
104 The Maw	360

IMPORT

113 ADK Tameshii	PS2
112 Ar tonelico II: Melody of Metafalica	PS2
113 Big Bang Mini	DS
114 My World, My Way	DS
111 Retro Game Challenge	DS
114 Ultimate Shooting Collection	Wii

TECHNIK

118 Frag Dr. M!
119 Was ist was: Havok, Teil 2
120 Zubehör-Berater: Wii
122 Medienzentrale PS3

RUBRIKEN

3 Editorial	127 Gewinnspiele
26 Spiele-Termine	42 Abonnement
124 Leserbrief	130 Vorschau
126 Manischer Monat	130 Impressum/Inserenten

Dante's Inferno

Wer Metzelkönig Kratos vom Thron stoßen will, muss durch die Hölle gehen. Wir haben das brachiale Epos exklusiv angespielt – da kommt etwas richtig Großes auf Euch zu!

»Die Zeit ist reif, der fantastischen literarischen Vorlage ein großes Action-Abenteuer auf den Leib zu schneiden.“ Den Worten von Produzent Jonathan Knight können wir uns nur anschließen. Dante Alighieris Dichtung "Die Göttliche Komödie" aus dem 14. Jahrhundert prägte die abendländische Vorstellung vom Leben nach dem Tod nachhaltig. Das erste Drittel des Werks ist Dantes Wanderung durch die Kreise der Hölle gewidmet – diesen Teil greift das Spiel auf, daher der klangvolle Name "Dante's Inferno".

Wir sind für Euch als einziges deutsches Magazin nach Florenz gejettet, um der Weltpremiere des PS3- und Xbox-360-Actionkrachers beizuwohnen. Nach einer Einstimmung in Form eines Museumsbesuchs in der "Casa di Dante Alighieri" und einem typisch italienischen Mittagessen mit Unmengen ebenso ölgiger wie kostlicher Antipasti war es soweit: Die Lichter wurden gedimmt und der digitale Dante legte





PS3 Wo ist Dante? Der Schurke mit den Hornern im Vordergrund sieht nicht. Unser Alter Ego hat den Riesen gezähmt und pflügt auf seinem Rücken durchs Feindvolk.

über einen HD-Bildschirm von geschätzten 70 Zoll Durchmesser. Doch bevor wir Euch haarklein von der gut 30-minütigen, auf einer PS3 live vorgespielten Demo erzählen, bedarf es einiger Hintergrund-Information: In der "Göttlichen Komödie" (siehe Infokasten auf Seite 10) schildert der italienische Literat seinen Abstieg durch die verschiedenen Abschnitte der Unterwelt. Seine Wegbeschreibung ist derart detailliert und mit geografischen Beispielen untermalt, dass man ihm fast glauben möchte, er habe die Hölle eigenen Fußes durchschritten. Dante steigt durch die trichterartigen Höllenkreise immer tiefer hinab ins Erdinnere – vorbei an leidenden Sündern, die von bloßem Unglauben über Ehebruch bis hin zum Mord allein auf dem Kerbholz haben. Dabei stimmt Dantes Vorstellung vom Härtegrad

der begangenen Sünde nicht immer mit unseren heutigen Werten überein – Kuppler oder bestechliche Beamte müssen schlimmere Strafen erdulden als Tyrannen und Mörder.

Um die mehrere hundert Seiten starke Vorlage im Spiel packend wiederzugeben, wurde das Werk selbstverständlich eingedampft – wichtige Personen wie Dantes große Liebe Beatrice, sein Führer Vergil oder Luzifer sind aber selbstredend mit von der Partie. Letzterer hat im Spiel sogar eine wesentlich tragendere Rolle als noch im Buch – damit soll der Spielerwunsch nach einem echten Erzschurken befriedigt werden. Auch scheut sich das kalifornische Entwicklerteam nicht vor dem erwachsenen Tenor des Originals: Tod und Sünde werden im Spiel ebenso thematisiert wie der freie Wille oder das Leben nach dem Tod.



PS3 Kopf kürzer! Angeschlagene Feinde erledigt Ihr mit einem Quick-Time-Event. Das ist spielerisch simpel, dafür umso wuchtiger inszeniert.

Getrickt wird selbstverständlich beim Helden: War der echte Dante im Buch ein interessierter Beobachter, ist sein virtuelles Abbild ein versierter Kämpfer, ein düsterer Antiheld, der von den Erinnerungen an seine eigenen Taten heimge-sucht wird. Optisch zollen das rote Kreuz auf der Brust und der stillierte Lorbeerkranz dem Original Tribut; schließlich wird Dante auf fast allen Darstellungen mit Kranz im Haar dargestellt und zog in rot-weißer Rüstung in die Schlacht für seine Heimatstadt Florenz.

In den ersten Szenen des Spiels gelingt Dante das Unmögliche: Er tötet den Tod. Und was könnte man dem Schnitter abnehmen – richtig: die Sense. Jetzt wisst Ihr also schon mal, woher der Hauptcharakter das geschwungene Metzelmesser hat. Doch warum sollte Dante nach dem Tod des Todes jetzt noch in Hölle hinabsteigen? Ganz einfach: Bei der Heimkehr findet er seine Göttergattin Beatrice heimtückisch ermordet. Zum allem Überflus muss der gebrochene Dante mit ansehen, wie der Geist seiner

DER ENTWICKLER: EA REDWOOD SHORES

Das Electronic-Arts-Entwicklerstudio in Redwood, Kalifornien, besteht bereits seit dem Firmengründungsjahr 1982; seit 1998 ist gar das Hauptquartier des Big Players hier angesiedelt. Auch Will Wrights Maxis-Schmiede wurde vor geraumer Zeit in den EA-Hauptsitz eingegliedert. Seit letztem Jahr werden Spiele von EA Redwood Shores meist mit folgendem Satz beworben: "The studio that brought you 'Dead Space', also 'Das Entwicklerteam, das Euch 'Dead Space' bescherte". Doch die Kreativschmiede aus der San Francisco Bay Area (dort liegt Redwood City) hat neben der Metzger-im-Weltall-Simulation zahlreiche andere wichtige Spiele hervorgebracht: so z.B. kompetente Filmumsetzungen wie das Bond-Abenteuer "Liebesgrüße aus Moskau", "Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter" oder "Der Patte". Auch die "MySims Kingdom"-Titel wurden in Redwood programmiert, das jüngste "Simpsons"-Spiel ebenso. Seit letztem Jahr ist aber "Dead Space" das Aushängeschild des Studios – keine Frage. Große Teil des "Dead Space"-Teams kümmern sich jetzt um "Dante's Inferno"; dazu kommt die Erfahrung von Jonathan Knight (siehe Interview auf Seite 13), der sich früher bei Activision um

die id-Spiele kümmerte und für EA jüngst bei "Die Simpsons" auf dem Produzentensessel saß. Für noch mehr Expertise im Team von "Dante's Inferno" sorgt das Know-how von Design-Chef Steve Desilets ("Oddworld: Strangers Vergeltung", "Half-Life 2") und nicht zuletzt Lead Level Designer Michael Cheng, der bislang bei "Metroid Prime 2: Echoes" und "God of War II" für die Gestaltung der virtuellen Welten verantwortlich zeichnete.



Neben Actionkrachern und Filmumsetzungen entsteht bei EA Redwood Shores die "MySims"-Reihe.



PS3 Babysitter gesucht: Unsere lieben Kleinen sind aufgeweckte Kerlchen, nur ein bisschen aggressiv und spielen für ihr Leben gern mit ihren Klingennamen. Vor dem Schlafen gehen sollten sie am besten mit einer Sense zerteilt werden...

Angebeteten von Satan in die Hölle abtransportiert wird. Das ist zu viel – Dantes Auftrag ist klar: Er muss dem Leibhaftigen die Seele seines geliebten Weibes entreißen. An dieser Stelle übernehmen wir das Gamepad.

Dante betritt geschmeidig animierten Schrittes den ersten Höllen-

kreis und muss nicht lange warten, bis seine Sense das erste tote Fleisch kostet. Fantastische Kreaturen mit Hörnern, Rucksbeinen und Klingen bewehrt, versperren den Weg über eine Brücke. Zeit, das Kampfsystem auszuprobieren. Wie Sony-Held Kratos metzelt Dante aus einer fixen Kameraperspektive mit leichten

und schweren Klingenhieben – es wird nicht das letzte Mal sein, dass uns "Dante's Inferno" an "God of War" erinnert. Einen Moment später springt Dante in die Höhe, hackt in der Luft auf eine Harpyie ein und erledigt ihre geifernde Schwester mit einem satten Wurf gen Boden. Als wir selbigen wieder unter den

PS3 Ihr habt die Wahl. Die 'Schatten' könnt ihr erlösen oder bestrafen.

Zu Beginn gelingt Dante das Unmögliche: Er tötet den Tod.

Füßen spüren, weichen wir mit dem rechten Analogstick in alle Himmelsrichtungen aus und exekutieren einen angeschlagenen Fiesling, über dessen Haupt die Kreistaste blinkt: Dante turnt behände auf die Schultern des Dämonen und setzt ihm die Sense an die Kehle. Jetzt rasch den eingeblendeten Button bearbeiten und schon purzelt die Rübe auf den Boden, gefolgt von

DIE GÖTTLICHE KOMÖDIE IN FILM, KUNST & MUSIK

Beinahe jedem Videospieler ist "Devil May Cry"-Held Dante ein Begriff: Der stets coole Weißschopf trägt den Namen des Florentiner Poeten nicht ganz zu Unrecht – ständig muss er sich mit den Ausgeburten der Hölle herumschlagen, auch den bissigen Wächter Cerberus hat er schon Gassi geführt. Der echte Dante

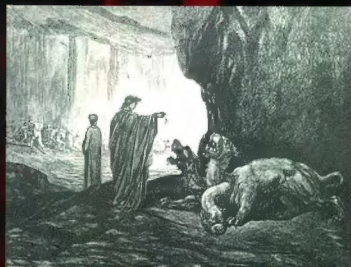
hat aber nicht nur der Videospieldwelt seinen Namen vermacht, vielmehr war sein düsteres Werk "Die Göttliche Komödie"

Inspirationsquelle für unzählige Künstler. Zuerst griff die Malerei den Stoff auf: Der italienische Meister der Frührenaissance Sandro Botticelli ("Die Geburt der Venus") illustrierte das Werk ebenso fantasievoll und düster wie 350 Jahre später der französische Maler und Illustrator Gustave Doré (siehe linkes Bild). Auch dessen Landsmann Eugène Delacroix, einer der bedeutendsten Pinselschwinger der Romantik, setzte dem italienischen Dichter mit der "Dante-Barke" 1822 ein gewaltiges Denkmal. Der Bildhauer Auguste Rodin schließlich erhob das der "Göttlichen Komödie" entlehnte Höllentor gar zu seinem Lebenswerk. Obgleich das Projekt zu Lebzeiten des Künstlers nicht fertiggestellt wurde, entsprangen ihm doch viele bekannte Einzelwerke (z.B. der Denker).

Auch Musiker der Vergangenheit und Gegenwart bezogen sich auf die "Göttliche

Komödie": Klassik-Meister wie Franz Liszt, Piotr Tschai-kowsky oder Giacomo Puccini griffen den Stoff ebenso auf wie die Metal-Helden Sepultura mit ihrer Scheibe "Dante XXI". Auch "Resident Evil"-Mimin Milla Jovovichs musikalische Gehversuche tragen den Namen "The Divine Comedy". Schließlich wird Red-Hot-Chilli-Peppers-Gitarist John Frusciante in seinem im März erscheinenden Konzeptalbum "The Empyrean" den Stoff ebenso verarbeiten.

Und Hollywood? Natürlich hinterließ die göttliche Komödie auch in der Filmbranche ihre Spuren. Abgesehen vom italienischen Stummfilm "L'Inferno" aus dem Jahre 1911 nahmen nur wenige Streifen so direkten Bezug auf die literarische Vorlage. Vielmehr bedienen sich "Hinter dem Horizont" mit Robin Williams, "Sieben" mit Brad Pitt, "Jacob's Ladder" mit Tim Robbins oder die Kultkomödie "Clerks" an Motiven, Symboliken oder Szenarien aus Dantes Meisterwerk. Parallel zum EA-Game werkelt Universal Studios bereits an einer Verfilmung des neuen Videospiels – mehr als die bloße Existenz des Projekts ist jedoch noch nicht bekannt.



Gustave Doré: Göttliche Komödie (1861)



Auguste Rodin: Höllentor (1880-1917)



Eugène Delacroix: Die Dante-Barke (1822)



PS3 "Bei der Macht des heiligen Vaters – ich habe die Zauberkraft!" Unser Höllentourist kann sich im Gegensatz zu He-Man (von dem das Vorbild für diesen Spruch stammt) zwar nicht in eine Superform verwandeln, ohne übernatürliche Fähigkeiten wäre er im Kampf gegen die Armeen der Finsternis aber aufgeschmissen.

dem leblosen Körper. "Auch das kennen wir schon", ruft die "God of War"-Fan-Fraktion. Stimmt. "Und hüben wie drüben macht es Spaß", antworten wir. Auch die Zufuhr von Lebenssaft und Orbs mittels herumstehenden Energiespendern (statt Kratos' Kisten) und das mühevolle Öffnen schwerer Tore erinnert an die Aktionen des wütenden Spartaners.

Dante of War

Wird "Dante's Inferno" dann so genial wie die "God of War"-Episoden? Wirkt das Abenteuer genauso rund,

ist das Design ebenso stimmig und die Steuerung so knackig? Die ersten gezeigten Levels lassen dies vermuten: Dante klettert Wände empor, hüpf mittels Doppelsprung über Abgründe, benutzt seine Sense als Greifhaken und tritt den Horden der Hölle mit einer eingängigen, flotten und motivierenden Kampfkontrolle gegenüber. Kraftvoll stößt er seine Klinge immer wieder in Feindesleiber, kämpft mal am Boden, mal in der Luft und wird von einem ansehnlichen Effektfeuerwerk begleitet – nebenbei läuft der Hit-Zähler nach oben und wir freuen uns über die erbeuteten Orbs; im fertigen Spiel werden wir sie gegen Move- und Waffen-Upgrades eintauschen.

So gut uns die Sense mit ihrer großen Reichweite ge-

fällt, manchmal reicht sie gegen die feindliche Überzahl nicht aus – zumal in der aktuellen Fassung einige Gegner noch durch den Block schlagen oder mit lächerlich-leichten Schlägen von hinten eine tolle Combo vermissen. Hat Dante seine zweite Energieleiste gefüllt, können wir einen Seelensturm entfachen, der selbst schwere Brocken ins Wanken bringt – laut den Entwick-

lern nur einer von zahlreichen Zaubern im finalen Spiel. Doch Dante hat noch einen Trumpf im Ärmel: Ein silbernes Kreuz spendet ihm selbst in den finstersten Gewölben göttlichen Beistand. Beistand in Form mächtiger Energiestöße, mit denen ihr Feinde zurückwerft (siehe großes Bild oben). Zwar verursacht die heilige Druckwelle selbst nur wenig Schaden, dafür ver-

Stehen den Monstrositäten aus Filmen wie "Pans Labyrinth" oder "Hellboy 2" in nichts nach: die Schöplungen des Hollywood-erfahrenen Visual Designers Wayne Barlowe.





PS3 Der Hang zur Gigantomachie: Wie Cloud Strife von seinem Monsterschwert überragt wird, so wirkt auch Dante klein im Vergleich zu seiner Sense.



PS3 Die Action ist etwas Luftkampf-lastiger als in "God of War" – an die 'Ich-schweb-im-Raum'-Tricks des "Devil May Cry"-Dante kommt dieser Dante nicht heran.

schaft sie Euch Freiraum, wenn Ihr in die Enge gedrängt werdet. Während der Überfahrt über den Styx ist die schiere Zahl der Gegner jedoch unser kleinstes Problem: Plötzlich zieht sich ein haushoher Dämon über die Reling der Fähre und bringt die Planken mit donnernden Faustschlägen zum Wanken. Nach zähem Kampf und der Erkenntnis, dass das Ausweichen per Analogstick Gold wert ist, lädt ein Quick-Time-Event dazu ein, dem Ungetüm

die letzte Ölung zu verabreichen. Doch statt das Biest abzumurksen, nimmt sich der von unseren Buttonkommandos getriebene Dante den Reiter vor und schnappt sich anschließend die Zügel. Damit haben die anrollenden Feindwellen nicht gerechnet – wir versengen ihnen mit dem Feuerodem des Untiers den Allerwertesten. Doch schon wenige Augenblicke später nimmt die Reitstunde ein jähres Ende: Die Fähre kracht ans Ufer, auf dem

Rücken des Damons klettern wir durch eine dramatisch inszenierte 'Alles-bricht-zusammen'-Passage. Mit letzter Kraft zieht sich Dante an einer Felsklippe empor, das Monster stürzt wild schnaubend in die Tiefe. Weiter geht es im Schweinsgalopp: Eine kurze, aber intensive Hüpfsequenz, in der wir die Sense als Greifhaken zweckentfremden, führt uns über einstürzende Brücken ans sichere Festland. Puh, gerettet. Zeit zum Durchatmen; Zeit, endlich einen Blick auf die Hintergründe zu werfen.

Ein Ort des Leidens

Im ersten richtig ruhigen Moment des Spiels bemerken wir den Detailgrad der Umgebungen. Wir blicken auf schmale Stege, die ins Unendliche zu führen scheinen.

Es beginnt zu regnen: Aus dem feuerroten Himmel fallen Leichen.

Auf ihnen schlurft eine Armee gebrochener Krieger ihrem Vergessen entgegen. Fast zeitgleich beginnt es zu regnen: Aus dem feuerroten 'Himmel' fallen Leichen – fehlt nur, dass die toten Körper mit einem satten Knall vor unseren Füßen landen und zerplatzen. Wir versuchen, uns von der Szenerie loszureißen, doch bereits die anschließende Kletterpassage nimmt uns erneut gefangen: Zwischen zwei Felswänden ragt ein gigantisches Maul hervor, das unentwegt Berge von Leichen in die

DIE LITERARISCHE VORLAGE: DIE GÖTTLICHE KOMÖDIE

Das arge Ungeheuer Cerberus
Bellt da auf hündische Weise mit drei Kehlen.
Auf alle, die versunken im Genuß.

Mit schmutzgem, fettgem Bart und Augenhöhlen
Rot angelaufen, dickem Bauch und Krallen
Zerfleischt und kratzt und schindet er die Seelen.
Es träufte Blut herab von ihren Wangen;
Vermischt mit Tränen ward es auf dem Grunde
Von ekelhaften Würmern aufgefangen.

Zellen wie diese stammen aus der deutschen Übersetzung der "Commedia" (wie sie im Original heißt), dem Hauptwerk des italienischen Dichters Dante Alighieri. In 14.233 gereimten Versen erzählt der Autor seinen Abstieg durch die Kreise der Hölle, bis er über den Läuterungsberg schließlich ins Paradies gelangt. "Die Göttliche Komödie" stammt aus den ersten Jahren des 14. Jahrhunderts und gilt gleichermaßen als Beginn und Höhepunkt der italienischen Literatur; war es doch das erste bedeutende Werk,

das nicht in Latein, sondern in der gesprochenen Sprache des Volkes verfasst wurde. Inspiriert von Vergils Aeneas verfasste der 1265 geborene Dante die "Commedia" während seines Exils und rechnete darin mit seinen politischen Gegnern ab – sogar den Papst der damaligen Zeit trifft Dante in der Hölle wieder. Da bis zum Release des Spiels "Dante's Inferno" noch gut zwölf Monate vergehen werden, habt Ihr reichlich Zeit, Euch dieses nicht immer einfach zu lesende literarische Schwergewicht zu Gemüte zu führen. Für etwas mehr als 10 Euro erhältet Ihr eine Taschenbuch-Version wie die links abgebildete dtv-Ausgabe – übersetzt von Wilhelm G. Hertz und unterfüttert mit Anmerkungen, Zeitfabel und Literaturhinweisen. Wer des Englischen mächtig ist und Zeit sparen möchte, greift zu den knapp 100 Seiten starken "Cliffs Notes on Dante's Divine Comedy: Inferno" – die bei Schölem beliebte Zusammenfassung verfügt über ein umfangreiches Glossar und räumt so manche Unklarheit aus.





DANTE TRIFF DONALD

Langjährige Leser des Lustigen Taschenbuchs wissen: Hier wird nicht nur gelacht, sondern auch gelernt. Im Band 137 "Das goldene Fass" werden die politischen Umstände im Italien des frühen 14. Jahrhunderts humorvoll präsentiert. Zu Recherchezwecken für ein Buch besucht Dinkel Dagobert Florenz und ersinnt – nach einer Kurzeinführung in Dante Alighieris Werk – eine Erzählung, welche Euch die Geschichte Italiens näherbringt. Im ersten Kapitel "Die Verbannung" wird geschildert, wie Dagoberts Vorfahre Messere Dago Ducato zu seinem Reichtum als Wollhändler kam – er verhalf dem politisch verfolgten Dante zur Flucht. Später ereilt ihn jedoch das gleiche Schicksal wie den berühmten Literaten: er gerät zu Unrecht in die Mühlen des erbitterten Konflikts zwischen den Anhängern des römischen Reiches (Ghibellinen) und den Papstunterstützten (Guelfen) und muss seine Heimatstadt Florenz verlassen – es beginnt eine abenteuerliche Reise, die den Leser auf beinahe 200 Seiten quer durch die italienischen Traditionsstädte und Jahrhunderte führt.

In Band 88 ("Donald sucht in See") ist Dantes Werk gar die direkte Vorlage: Die hübsch illustrierte Geschichte "Die schöne Francesca" basiert auf dem fünften Gesang der "Göttlichen Komödie". Die Person der schönen Francesca (welche natürlich Daisy zum Verwechseln ähnlich sieht) beruht wiederum auf der realen Person: Francesca da Polenta, Tochter eines oberitalienischen Herrschers. Deren Verwandter Guido Novello gewährte dem vertriebenen Dante Asyl in Ravenna, damit dieser seine "Göttliche Komödie" vollenden konnte. Abschließend sei erwähnt, dass im Comic-Band "Ein Fall für Micky 19: Der Ring der Juwelendiebe" der Mäusedetektiv einem Freund namens "Dante Inferno" aus der Patsche hilft.



PA Hier sieht ihr Zeichenstudien zum Bootsmann Charon, dem Endgegner des ersten Höllenkreises. Anfangs (links) ersann Visual Designer Berkow ein Hummer-ähnliches Wesen, das mit einer Riesenschnecke kämpft. Später wurde daraus ein Skelett im Totenbett und schließlich ein gigantisches Boot, auf dem ihr selbst kämpfen dürft.

Tiefe spuckt. Später kommen wir an einem trostlosen Gefängnis vorbei, hinter dessen Gittern abgemagerte Körper ein erbärmliches Baseln fristen – leicht können wir uns zusammenreimen, woher die Unmengen von Skeletten stammen, aus denen die Knochenwände gebaut sind, die immer wieder den Weg säumen.

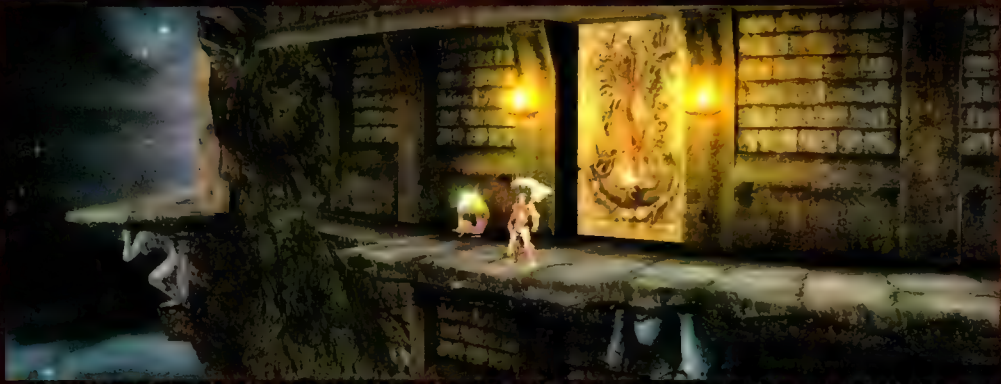
Leider kann die Grafik zum aktuellen Zeitpunkt nicht ganz mit dem

gelungenen Design Schritt halten. Zwar sieht die Action in Bewegung schicker aus als auf den Bildern hier, dennoch fallen matschige Texturen, manch grobes Gegnermodell und maulre Feusereffekte negativ auf. Da sind wir von "Dead Space", dem vorigen Spiel der Entwickler, Besseres gewohnt. Gleichzeitig macht uns "Dead Space" aber auch klar, dass diese Jungs ihr Handwerk ver-

stehen und in grafischer Hinsicht noch ein paar Schippen drauflegen können. Der Sound hingegen ist schon jetzt top – seien es die düsteren Worte des Erzählers Vergil, die murmelnden Choräle oder die orchestralen Fanfaren, welche unser Treiben auf Schritt und Tritt begleiten.

Erfreut sind wir über die Aussage der Macher, dass trotz allem op-

tischen Pomp die Perfektionierung der Spielbarkeit an erster Stelle steht: Sämtliche Kämpfe und Rätsel werden in einem texturlosen, grauen Raum auf ihre spielerische Qualität hin analysiert und erfahren erst die grafische Vollendung, wenn sie sich bewährt haben. Kein Wunder also, dass wir bereits ein Jahr vor der Veröffentlichung ein erstaunlich fehlerfreies Demoversion



PA Kleiner Held auf großer Reise: Wenn ihr vor den Toren eines Tempels oder am Fuße eines Berges steht, zoomt die automatische Kamera weit weg, damit ihr das imposante Szenario in seiner ganzen Pracht genießen könnt.



FA: Nachdem Dente den Giganten mit einigen fiesen Stichen in die Achillessehnen
dramatisch in Szene gesetzt hat, geht es mit dem blutigen Abmarsch
ein Dämon sowas überhaupt? geschweigt hat, darf er aufsatteln. Es folgt ein
Roller, der endet. Danach überhört ihr selbst die Züge!

sehen und auch die Steuerung zu keinem Zeitpunkt Zicken macht. Die Controller geben wir nach dem zweimaligen Durchzocken nur ungern aus der Hand, die Lust aus Weiterspielen hat uns gepackt – wir wollen sehen, welche Rätsel in den großen Gebäuden warten, welche Endbosse und düsteren Monster- und Hintergrundkreationen in den Tiefen der Höllekreise ihrer Entdeckung harren.

Es sind die kleinen...

...Details, die "Dante's Inferno" zu einem wirklichen Knüller machen könnten (vorausgesetzt Abwechslungsreichtum und Storytelling ziehen mit). Beispiel gefällig? Statt eine verschlossene Tür ganz einfach per schnellem Drücken auf die Kreistaste aus den Angeln zu heben, rammt Dante seine Sense in

den Dämonenkopf, welcher auf der Tür prangt. Habt ihr genug Schmackes im rechten Dämonen, gibt das Antlitz nach einer Weile nach. Auf einer kraftvollen Animation reißt Dante sein Metzgerwerkzeug nach oben durch den Schädel und das Tor springt auf. An anderer Stelle werden wir in eine Kammer geschlossen, durch deren schmale Öffnungen sich plötzlich Babys mit Klingenarmen zwingen. Der spanische Kollege, der vor uns am Joypad war, hatte enorme Probleme mit den wuselnden Horrorkindern, wurde trotz Dantes wichtigen Schlägen immer wieder von ihren Dreh- und Sprungattacken erwischt. Also versuchen wir eine andere Taktik: Sobald die Rabauken in den Raum kriechen, rennen wir zu ihnen hin und greifen sie uns mit der Kreistaste. Daraufhin schleudern



P23 Einfaches Muster: Rechte, linke Seite und oben und unten windbare Feuerwand – erst wenn alle Gegner besiegt sind, entsteht die heiße Barriere.

Dante das dämonische Balg hoch in die Luft und fängt es mit der Klinge seiner Sense wieder auf. Während die USK ob der Beschreibung solch tiefrot getränkter Szenen Bauchschmerzen bekommt, freuen wir uns: nicht über die dargestellte Ge-

walt, sondern darüber, dass wir mit dieser Taktik wesentlich besser fahren als unser Vorgänger. Das spricht für das Kampfsystem und lässt uns auf packende Fights hoffen, die in spielerischer Hinsicht ebenso überzeugen wie in grafischer. ms

DANTE'S INFERNO VOR 23 JAHREN



Der Teufel ist der Star – zum
ersten Mal auf der alten Packung

Bereits 1986 setzt das Liverpool-Entwicklerhaus Denton Design die geschichtsstrahlende Vorlage der "Göttlichen Komödie" in Bits und Bytes um. Im C64-Abenteuer "Dante's Inferno" steuert Ihr einen in Leinen gehüllten Kämpfer durch die neun Höllekreise – Auseinandersetzungen mit Peitschendämon oder Medusa sollten Ihr am besten vermeiden. Euer Alter Ego segnet schnell das Zerstörer-Vielwörterbuch.

ist es, den Fahrmann Chiron helfen zu überzeugen, Euch über die Fluten des Styx zu schippern – aufsammlbare Items helfen bei der Überzeugungsarbeit. Neben der hübschen Optik gefielen die schmissige Musik und das ungewöhnliche Szenario.



Ein Skelett im Einbaum fährt auf einem blauen Fluss durch eine mondähnliche Landschaft – "Dante's Inferno" anno 1986.

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

System	PS3/360
Entwickler	EA Redwood Shores, USA
Herausgeber	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Termin	1. Quartal 2010

gelebtes Leben. Des ge-
dienten, die ganze Kampe
später, die ganze Kampe
Sie, die, bereits mit sehr gut
apokryphen, die ganze Kampe

• Ich fahre zu der an God of the
größerer, noch, ist nach oben

Wenn die augenscheinlichen Parallelen zu "God of War" noch geschickter verpackt werden, kommt Dante ganz groß raus – eine hollisch-rasante Unterwelt-Achterbahn.

"HEY – ES IST UND BLEIBT EIN VIDEOSPIEL!"

Mit Ihn den Machern des digitalen Höllestrips auf den Zahn: Executive Producer Jonathan Knight und Visual Designer Wayne Barlowe standen uns Rede und Antwort.

Mit: "Dante's Inferno" erinnern uns sehr stark an die "God of War"-Spiele? Fast zu stark...

Knight: Die Leute in meinem Team haben alle wichtigen Action- bzw. Hack'n'Slay-Titel der letzten Jahre gespielt. Natürlich auch "Ninja Gaiden", "Devil May Cry" oder eben "God of War". Wir haben aber auch selbst Erfahrung in diesem Genre, z.B. mit den "Der Herr der Ringe"-Spielen. Wenn die Zocker am Ende "Dante's Inferno" mit "God of War" vergleichen, dann schmeichelt uns das – schließlich gehört der Titel zu den besten Videospielen überhaupt.

In der Demo, die wir spielen konnten, waren noch keine Rätsel enthalten – wird das im ganzen Spiel so bleiben?

Knight: Nein, wir wollen natürlich Rätsel einbauen. Jedoch sollen diese zu keinem Zeitpunkt frustrierend sein – ich möchte nicht, dass die Spieler an einem Punkt feststecken und das Spiel dann weglegen. Ebenso wichtig ist mir die physikalische Natur der Rätsel, der Spieler soll sich nie untätig vorkommen, er muss immer handeln. Schließlich ist er Dante und räumt in der Hölle kräftig auf – z.B. konnte ein Rätsel daraus bestehen, dass ihr bestimmte Dinge zerstören müsst.

Dante kann via Schultertaste Magie einsetzen und gleichzeitig mit dem heiligen Kreuz wirken – wie unterscheiden sich diese Zaubersprüche?

Knight: Dante lernt im Verlauf seiner Reise mehrere Zaubersprüche, die ihr via Steuerkreuz auswählt und dann einsetzen könnt – das kostet Zauberenergie, welche mit dem Balken unter Dantes Lebensleiste dargestellt wird. Der Einsatz des Kreuzes hingegen verbraucht keinerlei Energie – für den Spieler ist das neben der Sense eine Art Zweitwaffe. Natürlich kann Dante auch neue Fähigkeiten kaufen – die Währung dafür sind die Orbs, die er ständig einsammelt.

Ab und an trifft Dante auf zusammengekauerte, menschenähnliche Kreaturen – was hat es damit auf sich?

Knight: Wenn Dante auf eine solche Gestalt trifft, kann er entscheiden, ob er sie verdammt und tötet oder ihr die Absolution erteilt. Während die erste Aktion immer funktioniert und ihr stets eine bestimmte Anzahl von Orbs erhaltet, ist das Erlösen

der Kreaturen mit Risiko verbunden: Je nachdem, wie ihr beim anschließenden Minigame abschneidet, geht ihr mit doppelt so viel Orbs nach Hause oder aber leer aus.

Was ist das Schwierigste bei der Umsetzung einer so geschichtsstrahlenden Vorlage?

Knight: Das war ganz klar das Design der Unterwelt. Dante hat diese sehr detailliert beschrieben, teilweise wird sogar genannt, ob er und sein Begleiter an einer Kreuzung rechts oder links abgelenkt sind. Einerseits müssen unsere Designer ihre Fantasie spielen lassen, andererseits haben sie diese genauen Vorgaben. Schließlich muss unsere Version der Hölle für alle ansprechend sein, das ist nicht leicht – schließlich hat jeder Spieler schon eigene Vorstellungen davon; egal, ob das jetzt die klassische Sichtweise mit Feuerseen und Teufeln ist oder einfach ein dunkler, klaustrophobischer Raum. Außerdem habt ihr heute den ersten Ring der Hölle gesehen, wir haben uns noch acht schlimmere Welten ausgedacht.

In der Demo arbeitet ihr häufig mit magischen Barrieren oder Feuerwänden, die den Spieler einsperren und zum Kampf zwingen. Wird dieses Element allerdings zu oft eingesetzt, könnte es plump wirken...

Knight: Wann immer möglich, bemühen wir uns darum, solche Barrieren oder Hindernisse in die Story einzubetten. Aber hey – es bleibt ein Videospiel. Manchmal wollen wir dem Spieler einfach sagen: "Jetzt bleibst du hier und kämpfst." Schließlich liegt der Ursprung des Hack'n'Slay-Genres bei reinen Arenakämpfen – ab und an weisen wir den Spieler mit solchen Barrieren darauf hin, dass er sich jetzt in einer Kampfarena befindet.

Die Animationen wirken sehr flüssig und gleichmaßen kraftvoll. Welche Techniken verwendet ihr?

Knight: Sämtliche Kampf-, Lauf- und Sprungbewegungen werden von Hand animiert. Wir wollen schnelle Moves, schnelle Bewegungen – der Spieler soll direkt die Reaktion auf seine Eingabe sehen. Unser Fokus liegt hier auf actiongeladenen, coolen Moves, anstatt auf Realismus – schließlich hat Dante ja übermenschliche Fähigkeiten. Motion Capturing setzen wir dagegen bei den Sequenzen und Dialogen ein.

Wie ihr während der Präsentation erwähnt habt, ist Euch die Einsteigerfreundlichkeit, das In-die-Hand-nehmen-und-spielen sehr wichtig – gerade das haben viele dem jüngsten "Prince of Persia"-Titel übel genommen.

Knight: Ich denke, dass das Genre von "Prince of Persia" ganz andere Voraussetzungen schafft. Bei "Dante's Inferno" liegt der Schwerpunkt auf den Kämpfen, insofern ist es einfach, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben. Bei "Prince of Persia" hingegen ist das Herumtollen im Vordergrund; bei Plattform-Elementen ist es wesentlich schwieriger, auf das unterschiedliche Schwierigkeitsempfinden der Spieler einzugehen.

Wie ist es zur Zusammenarbeit mit dem renommierten Künstler Wayne Barlowe gekommen?

Knight: Ich kannte Barlowes Arbeiten bereits seit meiner Jugend, dort hatte ich seinen "Guide to Extraterrestrials" verschlungen.

Als ich mit den Konzeptzeichnungen unserer Designer nicht vollends zufrieden war und meiner Frau stattdessen etwas von Wayne zeigte, rief sie mir, ihn doch einfach anzurufen. Nach anfänglichem Zögern tat ich das dann und wie ihr heute sehen könnt, hat die Zusammenarbeit geklappt.

Wayne, nimmst du über den Design-Aspekt hinaus Einfluss auf das Spiel?

Barlowe: Gott bewahre. Das möchte ich auf jeden Fall vermeiden – ich bin zwar selbst ein passionierter Zocker, aber meine Ideen zum spielerischen Ablauf würden doch allesamt nur aus bereits bestehenden Spielen stammen.

Du hast schon für viele Hollywood-Produktionen gearbeitet. Unterscheidet sich die Arbeit für ein Spiel von diesen Jobs?

Barlowe: Überhaupt nicht. Der Produzent des Spiels, Jonathan Knight, konnte auch Filmproduzent sein. Die Arbeitsabläufe für mich unterscheiden sich nicht.

Wie sehen diese Arbeitsabläufe eines Visual Designers aus? Barlowe: Ich stehe morgens auf und setze mich an eine neue Zeichnung. Die sollte dann spätestens am Abend fertig sein – manchmal kann es auch bis zum nächsten Tag dauern; wenn ich innerhalb einer Woche nicht mindestens vier bis fünf fertige Zeichnungen abliefern, dann bin ich nicht zufrieden. Ist eine Studie fertig, schicke ich sie an das Entwicklerteam und warte auf Feedback.

Ein Künstler ist meist sein eigener Kritiker. Wie ist es, für ein Projekt zu arbeiten, bei dem Deine Arbeit von den Produzenten kritisiert oder vielleicht auch mal abgelehnt wird?

Barlowe: Man muss sich von dem Gedanken freimachen, dass die eigenen Zeichnungen die klare Vorlage für das Spiel oder den Film sind. Vielmehr verstehe ich meine Werke als Ideen oder Vorschläge, aus dem sich das fertige Produkt entwickelt.

Wir haben bisher nur den Limbo, den ersten Höllekreis, gesehen. Wird das Design danach noch düsterer, noch bedrohlicher? Und hat Wayne Barlowe ein Lieblingsmonster im Spiel?

Barlowe: Oh ja, danach wird es noch viel tiefer – mehr darf ich aber noch nicht verraten. Mein Lieblingsdämon ist vielleicht der Höllehund Cerberus – der hat mich verflucht viel Arbeit gekostet, aber mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden.

Welche Vorbilder oder Inspirationsquellen hast du?

Barlowe: Natürlich würde ich nur ungern hören, dass meine Bilder haargenau wie z.B. Gigers Werke aussehen, dann hätte ich meinen Anspruch verfehlt. Aber Vorbilder habe ich natürlich: Hauptsächlich wurde ich von den Symbolisten des ausgehenden 19. Jahrhunderts inspiriert, auch die Werke von Hieronymus Bosch, einem holländischen Maler des 16. Jahrhunderts, finde ich ebenso faszinierend wie beeindruckend.



NACHRICHTEN

Entlassungen & Fusionen

WELTWEIT • Derzeit überschlagen sich schaurige Meldungen aus der Industrie. Permanent ist von Einsparungen, gefolgt von Stellenabbau oder Fusionen die Rede. Vor dem Hintergrund der bislang munter boomenden Branche mit Umsatzsteigerungen im zweistelligen Prozentbereich erscheint das zunächst verwunderlich. Doch allem Anschein nach ist selbst die Unterhaltungsindustrie nicht vor der derzeitigen Wirtschaftslage gefeit. Berücksichtigt man nämlich die immensen Entwicklungskosten, die Börsenpräsenz der Publisher sowie die Fülle der konkurrierenden Titel im letzten Weihnachtsgeschäft, werden die Maßnahmen verständlicher.

So fiel der Aktienkurs von Eidos um 25 Prozent, als das Unternehmen verkündete, dass "Tomb Raider Underworld" bis zum Jahresende hinter den erwarteten Verkaufszahlen zurückgeblieben war und infolgedessen der voraussichtliche Gewinn korrigiert wurde. Nun plant Square Enix die Übernahme des strauchelnden Publishers, die im März auf der Hauptversammlung der Aktionäre abgesegnet werden muss. "Underworld"-Entwickler Crystal Dynamics baute bereits 30 Stellen ab.

Eine geringe Zahl, vergleicht man sie mit den jüngsten Maßnahmen bei Electronic Arts. Auch hier blieben diverse Titel hinter den Verkaufsprognosen zurück, woraufhin die Schließung von zwölf Standorten und die Entlassung von rund 1.100 Mitarbeitern angekündigt wurde. Ähnlich radikal reagierte THQ auf die Umsatzeinbußen: Verluste von über 191 Millionen US-Dollar im

letzten Quartal kosteten rund ein Viertel der Belegschaft den Job. 600 Stellen wurden gestrichen, darunter 100 Mitarbeiter der Handyspiel-Sparte; erfolglose Studios werden geschlossen.

Am meisten dürften die Mitarbeiter von Midway bangen: "Mortal Kombat" vs. "DC Universe" verkauft sich laut eigenen Angaben gut. Dennoch war im Februar für den US-Hauptsitz der Weg in die Insolvenz unvermeidlich, nachdem in den letzten Monaten bereits 25 Prozent der Belegschaft entlassen und ein paar Niederlassungen dicht gemacht wurden.

Selbst die kleinen Studios schrumpfen: Die schwedischen Avalanche Studios halbieren die Zahl ihrer Mitarbeiter, das gleiche Bild bei Factor 5, nachdem seit Oktober keine Gehälter mehr bezahlt wurden. Bei Free Radical geht es nach der Entlassung von 75 Prozent der Angestellten nun unter der Flagge des "Far Cry"-Erfinders Crytek weiter.

Während zum 1. April auch die japanischen Häuser Koei und Tecmo fusionieren, scheint es Ubisoft gut zu gehen: In den kommenden Monaten will das französische Softwarehaus seine Standorte in Rumänien ausbauen und über 100 Mitarbeiter einstellen.



DSi in Deutschland



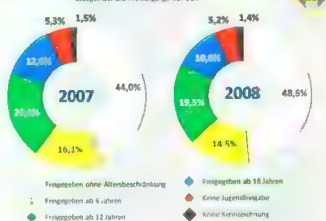
Am 3. April bringt Nintendo die neueste DSi-Variante nach Deutschland. Der DSi besitzt zwei Kameras, größere Bildschirme und Zugriff auf den Download Shop. Der Euro-Preis ist noch nicht bekannt, in den USA sind 170 Dollar fällig.

Jahresbilanz der USK

BERLIN • Die USK zieht Bilanz: Im Fokus steht das Jahr 2008 – zwölf Monate voller Ereignisse (Änderung des Jugendschutzgesetzes, dreimalige Prüfung von "Dead Space") und insgesamt 2.960 Prüfverfahren (153 mehr als Vorjahr).

Auffallend ist erneut der geringe Prozentsatz der Spiele, die eine Freigabe ab 18 Jahren erhielten (5,1%), oder denen die USK-Kennzeichnung gar verweigert wurde (1,4%). Die überwältigende Mehrheit von 82,5% aller geprüften Produkte erhielt eine Freigabe bis 12 Jahre. Weitere interessante Zahlen: Der Rückgang der geprüften PC-Spiele von über 45% auf nur noch 36,4%, sowie der merkwürdige Zuwachs der Casual Games und damit verbunden der Denkspiele auf 8,4%. Die Verteilung der USK-geprüften Spiele auf die Konsolen: DS 32,5%, Wii 28,4%, Xbox 360 19,7%, PS3 14,1% und PSP 5,3%.

Verteilung der Alterskennzeichen für Computerspiele
bezogen auf die Prüfverfahren der USK



Große Unterschiede zwischen 2007 und 2008 – Fehlerrate

NEWS-TICKER

+++ Schneebild? Warner hat den US-Entwickler Snowbird ("Baldur's Gate: Dark Alliance") übernommen. +++ Neuanfang: Tony Goodman und einige Kollegen von den kurzlich aufgelösten Ensemble Studios ("Halo Wars") haben Robot Entertainment gegründet. +++ Von Gericht: 1. Harmonix ("Rock Band") verklagt Konami wegen Patentrechtsverletzungen durch das Musikspiel "Rock Revolution". +++ Von Gericht: 2. Der US-Fitness-

Casual Connect Europe 2009: Die Mini-Spiele-Messe

HAMBURG • Casual Games – eine Sorte Spiel, für die der durchschnittliche Konsolen-Fan und MI-Leser gewöhnlich nur Verachtung übrig hat. Auch ziemlich leicht, wenn er mit einem Suchpuzzler die Freundin ruhig stellen oder die Verwandtschaft mit dem Verweis auf Gehirnjogging und Kochkurs davon überzeugen kann, dass die Zockerei auf dem Nintendo DS alles andere als Kinderkram ist.

Doch so sehr die meisten 'Hardcore'-Spieler die Verwässerung ihres Hobbys und Nintendos Wandel zum Hausfrauen-kompatiblen Unterhaltungskonzern bedauern – Casual Games haben das PC- und Videospiel zu einer auch für ältere Semester legitimen Beschäftigung gemacht und damit geholfen, Hemmschwellen und Vorurteile abzubauen. Und: Sie konnten für die Spieleindustrie ein Ausweg aus der aktuellen Krise sein (oder zumindest Alternativen aufzeigen). Denn während EA, Sega Sammy oder THQ Studios schließen und weltweit Mitarbeiter entlassen (siehe linke Seite), läuft es für die Entwickler und Anbieter von Casual Games blendend. So war es kein Wunder, dass man auf der Casual Connect – einer Messe der Casual-Gaming-Industrie, die Mitte Februar in Hamburg stattfand – hauptsächlich in zufriedene Gesichter blickte.

2008 lief grandios für die Minispiel-Macher, und 2009 soll noch einmal doppelt so gut werden. Das erwartet zumindest Daniel Bernstein, der Chef von Sandlot Games, der 2009 doppelt so viele Tantemen an seine Entwickler ausschütten will als im Jahr zuvor. Seine Leute haben mit 'Cake Mania' in kürzester Zeit eine populärere Marke geschaffen als viele traditionellen Spielefirmen in 20 Jahren. Auf 100 Millionen Downloads kommt die virtuelle Kuchenschlacht – auch auf DS verkauften sich zwei Episoden mit über 500.000 Einheiten hervorragend.

Was aber macht Casual Games so erfolgreich und lukrativ? Zunächst erschließen sie eine riesige neue Zielgruppe – die Frauen. In der klas-



Die Anbieter von Casual Games verdienen ihr Geld auf vielerlei Arten: King.com lässt die User gegeneinander spielen und dabei kleine Geldbeträge wetten. RealArcade, der weltweit größte Casual-Games-Anbieter, verkauft Download-Spiele platziert Werbung in Browser-Games und bietet Monats-Abo an



sischen Games-Branche so gut wie nicht existent, sind 65% der Casual-Fans weiblich. Außerdem lassen sich die simplen Puzzle-, Denk-, Action- oder Geschicklichkeitsspielen schnell und günstig produzieren und – dank des Verzehrs auf physische Distribution – mit hohen Gewinnmargen an den Kunden bringen. Die kaufen sorgloser ein als bei Vollpreis-Produkten: Der geringe Preis verleitet zu Impulskäufen, das Anbieten von Demoversionen, die bei Gefallen an Knopfdruck freigeschaltet werden können, macht das Spiele-Shopping leicht und unbeschwert.

Dass die Simpelspiele Browser und Grabbeltisch schon lange entwichen sind, zeigten viele Vorträge auf der Casual Connect. Xbox-Mann Boris Schneider-Johne referierte über Xbox Live Arcade – dank 125 Millionen Spieldownloads und 220 Millionen damit verzockter Stunden eine der wenigen echten Erfolgsgeschichten der Xbox 360. Housemarque-Chef Ilari Kuittinen erzählte von den Erfahrungen bei der Entwicklung von 'Core Casual Games' für PSN und XBLA und Bernstein erläuterte, wie wichtig es ist, sich in Zukunft zu diversifizieren – also jede potenzielle Plattform für die Veröffentlichung von Spielen und das Ausschlagen von Marken in Betracht zu ziehen. Welche ihm besonders vielversprechend erscheint, schob er gleich hinterher: "Das iPhone ist die kommende Handheld-Konsole".

Was ja gar nicht mal so übel wäre, selbst für uns 'Hardcore'-Zocker...



Auf der Casual Connect ging es weniger um die Präsentation neuer Minispiele. Vielmehr diente die Messe als Kontakt- und Ideenbörse für Casual-Games-Entwickler und -Anbieter



Die Vorträge waren prominent besetzt: Oben Daniel Bernstein von Sandlot Games, rechts Boris Schneider-Johne von Microsoft

Guru Michael Torchia ('Operation Fitness') strebt eine Klage gegen den 'Wii Fit'-Erfinder Nintendo an – die Software versäume es, auf die nötigen Aufwärmübungen hinzuweisen +++ Doppelte halt besser: Ende des Jahres will Sony eine Hybrid-Schreib mit Blu-ray-Film und PS3-Spiel auf den Markt bringen +++ Magische Grenze: Laut Sony wurden weltweit mittlerweile über 50 Millionen PSP-Konsolen ausgeliefert +++ Auf dem Markt: Namco hat dem Entwicklerstudio Bottleneck die 'Splatterhouse' Neuauflage entzogen +++



Die abendliche Party am ersten Konferenztag wurde von einer Podiumsdiskussion zum Thema Serious Games mit Experten aus Politik, Wissenschaft und Industrie eröffnet.

Gemütlicher Branchentreff: Game Focus Germany 2009

HANNOVER • Der überschaubare Entwickler- und Branchentreff Game Focus Germany fand am 29. und 30. Januar statt – bereits zum dritten Mal. Das neue Einladungsverfahren ließ erstmals Nicht-Fachpublikum zu, so dass sich rund 350 Interessierte im Künstlerhaus Hannover tummelten und namhaften, internationalen Referenten sowie Entwicklergroßen lauschten, die Vorträge waren thematisch breit gefächert. Neben dem Hauptkonferenzprogramm konnte man an Fragen zu relevanten Rechtsthemen der Gamesbranche teilnehmen und im „Regio Summit“ über Fördermodelle der Videospielindustrie diskutieren. Eine Podiumsdiskussion über Serious Games (Bild oben) mit Vertretern aus Industrie und Wissenschaft eröffnete am ersten Veranstaltungstag eine gut besuchte Party im Herzen Hannovers.

Die Fachtagung lief allerdings zum letzten Mal unter bisherigem Namen. Im nächsten Jahr wird die Veranstaltung „Game Forum Germany“ heißen, da ein namentlich nicht genannter Verlag an den Veranstalter nordmedia herangetreten ist. Aufschluss über die Namensänderung gab Sebastian Wolters, Pressereferent der nordmedia, der mit den Worten „Kauft Euch den Spiegel!“ die Konferenzbegrüßung schloss.



Für geflügelte Ablenkung sorgten die drei großen Konsolenhersteller mit Spielstationen an denen u.a. FIFA und Mario Kart genossen wurde.

Kevin Bruner über Online-Distribution

Einen umfassenden Einblick in neue digitale Distributionsformen gab der Gründer des kalifornischen Entwicklers und Publishers Tale Games. Die Zukunft gehe mit dem Online-Vertrieb konstante Bruner und führte Kostenersparnis, Risikominimierung und globale Reichweite als Vorteile gegenüber dem Verkauf von Spielen in gewöhnlichen Packungen an. Besonders viele Entwickler-Studios würden ungern von den neuen Vertriebsmöglichkeiten profitieren, das sei nicht als Problem auftreten könnte. Auch die monetäre Verwertung von Videospielen in Form von ergänzenden Inhalten sei interessant, da der Tale Games und seine als positives Beispiel das hausinterne „Sam & Max“-Werkzeug für Online-Aktivitäten sei, wobei die Abordnung der Community, die immer und flexibel auf alle Änderungen reaktiv. Folgend Regel, zu der die meisten Online-Nutzer für etwas begeistern sich, seien die sich die faszinierenden Angebote.



Noah Fasten über das Adventure-Revival

Entwickler gerade Noah Fasten, Vertreter von einem Referenten den größten Applaus. Der Gameskongress hat in den frühen 90ern zusammen mit dem LucasArts Team Adventure-Klassiker wie Indiana Jones and the Fate of Atlantis geschaffen und genießt seitdem zumindest hiesiger Kultstatus. In seinem Vortrag über die Zukunft von Adventure-Spielen sieht Fasten große Chancen für das totgesagte Genre durch Online-Distributionsformen wie Xbox Live Arcade und neue Geschäftsmodelle wie Teams- und episodische Inhalte. Damit knüpft er direkt an den Vortrag von Kevin Bruner an, denn beide. Im Grunde seien Adventures zu anspruchsvoll für den Massenmarkt geworden, die Wachstumsung übernahmen die damals günstigeren Ego-Shooter, die dem Spieler zudem mehr Feedback auf die eigenen Aktionen gaben. Der Entwickler erkennt aber großes Potential im Casual-Markt, der dem klassischen Point-Click-Adventure zu einem Revival verhelfen könnte. Die Plattformen der Zukunft seien nicht PS und Phone.



Bil Linn über Marketing-Tricks

Der PR-Spezialist Bil Linn betrat die GTA-Reihe gab Einblicke in unterschiedliche Marketingstrategien für die Videospiele. Der Branchenveteran von San Diego, Steve Geisler, erwähnte, dass die gezielte Beeinflussung von Journalisten zum Tagesgeschäft der PR gehört. Außerdem Pläne zu warnen, aber trage Sorge, dass das Pferd auch nicht „stolz und hoch“ die Bemühungen der Spielentwickler, dass ein Produkt medial beworben wird. Mit genauen Zeitplanen wird der Launch eines Videospiels inzwischen vorbereitet, angefangen von einem exklusiven Magazin-Preview über kleine Teaser-Bilder, Interviews, Videos und Entwickler-Interviews. Eine solche Kampagne laufe bei Top-Titeln in der Regel über zehn bis zwölf Monate, aber abhängig von Bekanntheit der Marke. GTA: San Andreas wurde beispielsweise Monate vor Release erstmals beworben, die Marketing-Kampagne einer neuen Franchise wie Assassin's Creed hingegen über 17 Monate.



Schöner laufen

USA • Auf der US-Webseite Etsy (www.etsy.com) werden handgefertigte Gegenstände verkauft. Interessant ist der Shop SceneShoes's (www.etsy.com/shop.php?user_id=6436148), der Schuhe nach Wunsch fertigt – meist verziert mit Games-Motiven (siehe Fotos).

Ein Paar kostet 50 US-Dollar plus Versand. Wer seine Kreation auf Vans-Markentretern haben will, muss noch einmal 30 US-Dollar extra lohnen. Details zur Bestellung

(Lieferzeit, Auflösung der Artwork-Vorlage etc.) gibt es auf Anfrage unter sceneshoes@yahoo.com



Konzert-Tipp: Symphonic Fantasies

KOLN • Nach dem riesigen Erfolg des Chris-Hülbeck-Konzerts "Symphonic Shades" (das mittlerweile vergriffene Album ist inzwischen im iTunes-Store erhältlich) darf auch das Jahr 2009 nicht ohne großes Spielekonzert zu Ende gehen: Am 12. September findet um 20 Uhr in Köln das von Arnie Roth dirigierte Konzert "Symphonic Fantasies" statt. Im Mittelpunkt stehen hier die Titel von Square Enix: Von "Final Fantasy" über "Chrono Trigger" und "Chrono Cross" bis hin zu "Secret of Mana" und "Kingdom Hearts" ist alles dabei, was Rang und Namen hat im Line-up des Rollenspielgiganten. Konzertkenner freuen sich über das Mitwirken von Percussion-Virtuose Rony Barrak; Orchester-Veteran Jonne Valtonen wird erneut für die Arrangements zuständig sein, zudem werden namhafte japanische Komponisten als Ehrengäste erwartet. Also schnell die Karten auf der offiziellen Webseite sichern (www.koelner-philharmonie.de) – der Vorrat ist nicht mehr allzu groß!



Foto: (c) WDR/Philipp Kamakers

Soundtrack-Corner

präsentiert von **syn Records**
www.synsoniq.de **SONIQ**

Yoko Shimomura Drammatica

Klassiker-Tipp



Auch wenn sie im Westen nicht so prominent wie Square-Urgestein Nobuo Uematsu ist, so ist Yoko Shimomura aus der Videospielwelt nicht wegzudenken. Nachdem sie den Soundtrack zu Capcoms "Street Fighter II" schrieb, heuerte sie bei Square an und arbeitete an Titeln wie "Kingdom Hearts" oder "Front Mission". Im letzten Jahr erschien das Album "Drammatica", welches ihrem Werk Tribut zollt: 16 Stücke aus Yoko Shimomuras illustrierter

Karriere wurden vom Rundfunk-Orchester des WDR aufwändig eingespielt – jedes davon ist ein Highlight, klanglich und kompositorisch. Von den epischen Klängen der "Mana"-Spiele bis zum asiatisch angehauchten "The Bird Flies in the Sky, the Fish Swims in the River" von "Live-A-Live" zeigt "Drammatica" die große Bandbreite der Komponistin. Abgerundet wird der exzellente Tonträger von "Somnus", einem Stück aus "Final Fantasy Versus XIII" – ein schöner Vorgeschmack auf kommende RPG-Freuden.

DUX Obvious Soundtrack - Andre Neumann



Der Soundtrack zu DUX für den Dreamcast (M! berichtete) ist nun erhältlich. Das von René Hellwig ("Last Hope"-Macher und ng.dev.team-Mitbegründer) entworfene Shoot'em-Up für die betagte Sega-Konsole erscheint als unabhängige Entwicklung. Shooter-Fans freuen sich über das vom Label

hucast.com veröffentlichte Bonbon: Die Trackliste umfasst zwölf Melodien des Spiels, komponiert von Andre Neumann; dazu gibt es neun Remixe, arrangiert von talentierten Szenemitgliedern. Die Akustik glänzt durch pfiffige Elektroniksounds und liebevoll inszenierte Melodien, zusätzlich wird der Soundtrack durch das edle 12-seitige Booklet mit Informationen zur Musik abgerundet.

Mega Man 9 Arrange Soundtrack

In Japan wurde Mega Mans 8-Bit-Revival gleich mit zwei Alben bedacht: Neben dem normalen Soundtrack im NES-Stil erschien dieses Arrange-Album, bei dem die flotten "Mega Man 9"-Kompositionen mit modernen Mitteln neu eingespielt wurden. Darauf interpretieren Veteranen wie Mana-

mi Matsumae ("Mega Man") oder Yasuaki Fujita ("Mega Man 3") die Tracks neu. Die Variationen der piepsigen Ohrwürmer sind fast durch die Bank weg super gelungen – Fans des alten Blauhelms liegen mit dem Kauf des Arrange-Soundtracks also goldrichtig.



300 Spiele in 48 Stunden

WELTWEIT • "Erfinde ein Videospiel! Hier hast du einen Computer, Papier, Stifte, ein paar Kollegen und 48 Stunden Zeit!" Mit diesen puristischen Rahmenbedingungen setzten die Initiatoren des ersten Global Game Jam bewusst Akzente gegen die überproduzierten Millionenprojekte der großen Studios. Keith Gabler, Kopf der "World of Goo"-Macher 2D-Boy brachte es in seiner Keynote zum Event auf den Punkt: "Es ist schlicht unrealistisch, direkt mit Multi-Millionen-Dollar-Budgets und über hundertköpfigen Teams konkurrieren zu wollen. Diese möchten alle dasselbe Spiel machen wie Ihr – nur wahrscheinlich besser. Also konkurriert nicht! Entzieht Euch dem Wettbewerb, indem Ihr etwas komplett anderes in Angriff nehmt. In den nächsten 48 Stunden sollte es möglich sein, das nächste Super-spiel über Tropicheninfektion oder

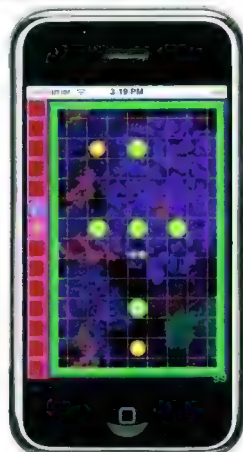
über einen verliebten, sich selbst reproduzierenden Roboterschwarm zu basteln. Die beste Art von Spielen entsteht auf Jams wie diesem und präsentiert der Spielwelt ein neues Konzept so schnell und klar wie möglich."

Organisatorin Susan Gold importierte das Konzept vom Nordic Game Jam aus Kopenhagen und startete am letzten Januartag 2009 ein Kreativitäts-Festival, das an 53 Standorten in 23 Ländern rund um den Globus jeweils um 17 Uhr Ortszeit startete. Ein Wochenende später hatte es mehr als 300 frische Spielkonzepte hervorgebracht. Naturgemäß machten PC-Spiele das Gros der Ergebnisse aus – aber hier und da tauchten auch per XNA entwickelte Xbox-360-Projekte auf. Sogar für die Wii-Remote ausgelegte Spiele reihen tummelten sich auf der Global-Game-Jam-Webseite; dort wurden alle Erzeugnisse in einem frei zugänglichen Browser archiviert

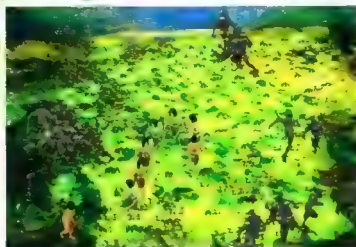
Im pikantesse aus New York stammenden Suchspiel "Materialism @ 9,8m/s²" (Bild unten rechts) kramt Ihr per Remote nach einem Fallschirm, während Ihr aus einem abstürzenden Flugzeug den Erdboden rast. In Rio de Janeiro entstand "Tribal Snake: Together we never fall" für die Xbox 360, eine Snake-

Keine Zeit für lange Planungsphasen: Konvention und Umsetzung müssen bei Game Jams ineinander gleichartig ablaufen: gefragt sind Schnelligkeit und Effizienz

Variante, bei der Ihr mit einer immer länger werdende Menschen-Schlange aus gewaltbereiten Steinzeitbewohnern hantiert (Bild unten Mitte). Die einzige deutsche Jam-Stadt Erlangen brachte immerhin drei Spiele hervor, darunter das iPhone-Puzzle "Atomic Exit" (Bild rechts). Dass der Global Games Jam unter anderem von Take 2 gesponsert wird, verwundet nicht. Die Konzepte vieler kommerziell erfolgreicher Independent-Hits (z.B. "World of Goo") erblickten auf ähnlichen Veranstaltungen das Licht der Welt. Auch EAS "Spore" stammt ursprünglich aus dem Dunstkreis der unabhängigen Hochgeschwindigkeits-Designer. Der Game Jam soll übrigens im nächsten Jahr wiederholt werden. Wer daran interessiert ist, den Design-Marathon 2010 in die eigene Stadt zu holen, kontaktiert Frau Gold unter der Adresse future@globalgamejam.org



Sprengt den Molekularverband und bausert die Atome in die Ausgänge



Je mehr Nonnenmensen in Eurer Schlange stehen, umso besser



Sucht mit dem am PC angeschlossenen Remote nach dem rettenden Fallschirm



Games Convention wird ersetzt

LEIPZIG • Wie in den vergangenen Monaten berichtet, zieht die Spielebranche um: Statt in Leipzig veranstaltet der BIU Europas wichtigste Spielmesse ab diesem Jahr in Köln. Das hielt die Leipziger Messe dennoch nicht ab, eine direkte Konkurrenzveranstaltung zu planen.

Doch nun fällt die klassische Games Convention in diesem Jahr ins Wasser. An ihre Stelle tritt die Games Convention Online, deren Schwerpunkt nicht mehr Videospiele im Allgemeinen, sondern Online-, Browser- und Handyspiele bilden. Zusätzlich wurde der Termin vorverlegt: Die Messe findet vom 31. Juli bis 2. August statt. Wie bisher soll es einen Fachbesucher- und Publikumsbereich geben, online werden kostenpflichtig Vorträge und Konferenzen abrufbar sein. Die Messe Leipzig erwartet vor Ort mehrere zehntausend Besucher; allerdings soll die Messe auch via Internet jedem zugänglich gemacht werden.

Wolfgang Marzin, Geschäftsführer der Leipziger Messe: "Die Games Convention Online bietet dem dynamischsten Wachstumsmarkt der Spielebranche eine eigenständige Plattform." Führende Anbieter von Browser-Titeln wie Bigpoint und Gameforge begrüßen das Konzept. Ganz im Gegensatz zu den großen Publishern wie Electronic Arts, Ubisoft oder Capcom, die geschlossen zur gamescom in Köln (19.08. bis 23.08.) gehen.



GAMES CONVENTION ONLINE

Olymptronica 2009: E-Sport trifft auf Spielkultur



Spaß und Unterhaltung für die ganze Familie – die Olymptronica 2009 bietet ein breites Spektrum an Angeboten rund ums Thema Videospiele

FRANKFURT • Am 7. und 8. März findet in Frankfurt am Main eines der größten deutschen Gaming-Events statt. Neben Spieleneuheiten und zahlreichen Wettbewerben bietet die Olymptronica ein buntes Programm rund um das Thema Videospielekultur. So lädt der Verein RetroGames e.V. zum nostalgischen Ausflug in die Frühzeit der Spielhallen, während Nachwuchsregisseure sowie Kreative aus der Speedrun- und Demo-Szene ihre Werke präsentieren. Im Rahmen einer Talentbörse treffen sich Ausbildungseinrichtungen, Entwickler und Job-suchende zum Austausch. Workshops zum Thema Medienkompetenz und eine Aftershow-Party mit dem "Best Electronica Act 2008" aus England "Youlovehercozshesdead" runden das Angebot ab. Zu guter Letzt wird sich auch die M!-Redaktion vor Ort Euren Fragen stellen.

Agent in browserbasierter Mission

EUER BROWSER • Computerkenntnisse gehören heute zu den unerlässlichen Qualifikationen im Berufsleben – trotzdem ist im Umgang mit PC und Internet nicht jedermann fit. Die von Bill Gates ins Leben gerufene Initiative IT-Fitness versucht das zu ändern: "Agent Attack IT" heißt das browserbasierte Serious-Game, das Basiskenntnisse bei alltäglichen Computer-Problemen zu vermitteln versucht. Beweis: als junger Agent in Ausbildung, dass ihr Euch unter Java beispielsweise nicht eine indonesische Insel vorstellt. Oder helft der netten Rezeptionistin – ihr Monitor bleibt schwarz und sie weiß nicht warum. Wer selber keine Lösung parat hat, der ruft seine virtuellen Ausbilder zu Hilfe. Neben dem Lernzuwachs schafft das Browsergame auch greifbaren Anreiz: Jede richtige Antwort im Spiel beschert Euch Punkte, die ihr auf einem Konto sammelt. Die besten Punktesammler gewinnen unter seriocity.agent-attack-it.de bis Ende März zahlreiche Laptops und Webcams.



Hier startet Eure IT-Karriere: Wenn Ihr der Rezeptionistin in der Bildmitte weiterhilft, öffnet sich der Aufzug links zu einem weiteren Level im Bürokomplex

TERMINKALENDER MÄRZ BIS MAI

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
06.03.	Serious Games Conference	Hannover	Tagung und Forum zum Thema Serious Games	www.seriousgames-conference.de
07.-08.03.	Olymptronica	Frankfurt	E-Sport- und Videospiel-Festival (siehe Meldung oben)	www.olymptronica.de
31.03.	Deutscher Computerspielpreis	München	Preisverleihung	www.biu-online.de
10.-13.04.	Breakpoint 2009	Bingen	Demoszene-Treffen	breakpoint.untergrund.net
09.05.	4. Retro-Börse	Bochum	Sammlerbörse für klassische Videospiele (11 bis 16 Uhr)	www.retroboerse.de



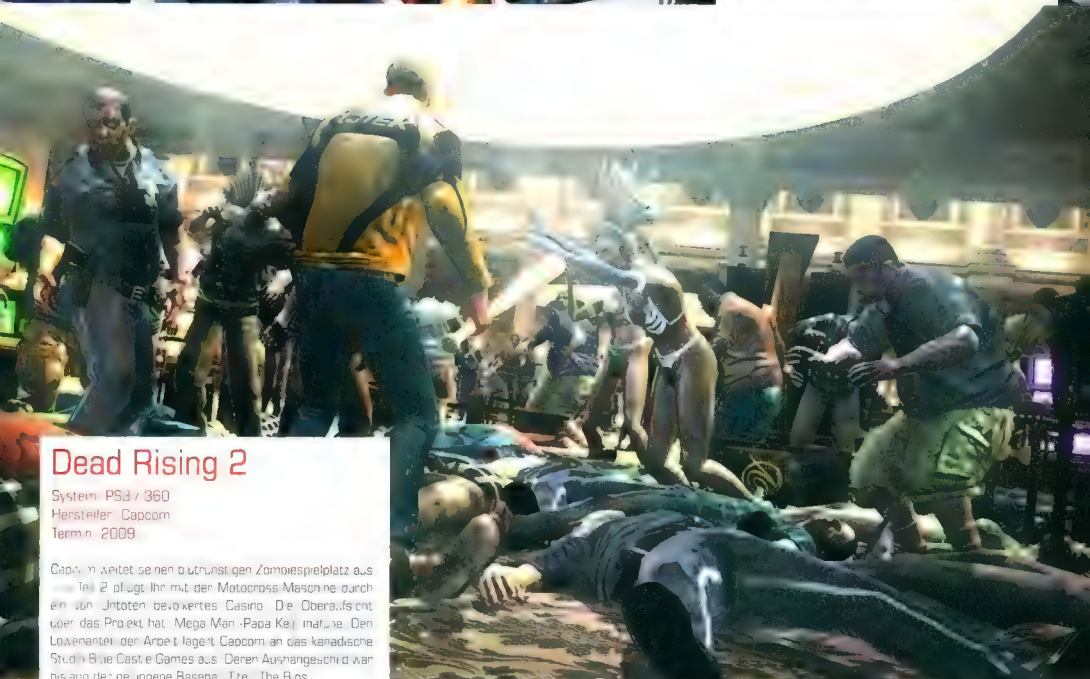
Need for Speed: Shift

System: PS3 / 360

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2009

Rennfans werfen im Rennen immer mal wieder für Speed konstantes Jammer geschrien: Die besten Fahrer scheitern an Systemen. Am nächsten wird Shift für PS3 und Xbox 360. Das alte A-Team konzentriert sich auf Shift, jetzt ist Australien im Spiel. Die Entwickler von Shift, Mac Games, machen sich einen Namen auf dem PC, mit der Simulation GTR 2. Fette Optik und Realismus sollen den Shift-Anhängern



Dead Rising 2

System: PS3 / 360

Hersteller: Capcom

Termin: 2009

Capcom erweitert seinen berühmten Zombiespielplatz aus Teil 2. plügte ihn mit der Motocross-Maschine durch ein von Untoten bevölkertes Casino. Die Oberaufsicht über das Projekt hat Mega-Man-Papa Ken Takahashi. Den Lowenanteil der Arbeit liefert Capcom an das kanadische Studio Blue Castle Games aus. Deren Ausgangsschild war bis an die Legeungene Base. Titel: The G's



Call of Juarez: Bound in Blood

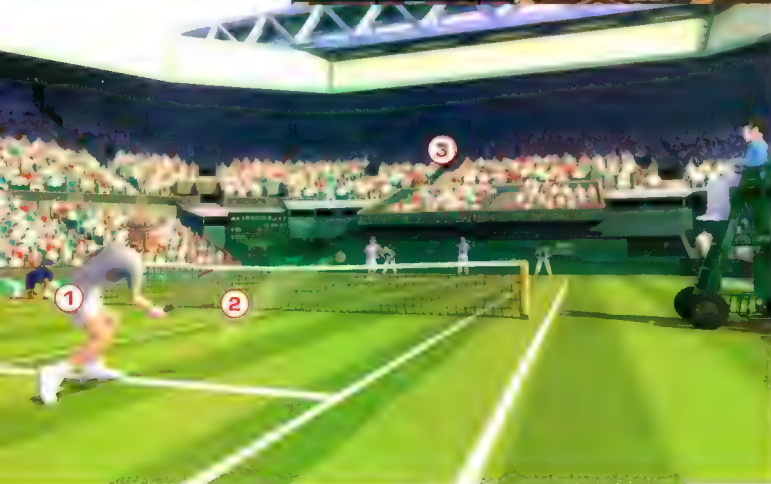
System: PS3 / 360
 Hersteller: JoSott
 Termin: 2. Quartal

Bereits der Vorgänger hat uns gefallen (75% Spielspaß), jetzt will „Bound in Blood“ die Western-Messlatte höher legen. Beiert Euch mit auf rustbaren Schießbeisen durch Geisterstädte und Aztekenruinen oder übernehmt im Mehrspieler-Modus die Rolle der Banditen. Im Interview verrät uns Pawel Kopinski vom polnischen Entwickler Techland, dass Ihr auch mit Bogen, Wurfmessern oder Dynamit hantieren dürft. Von jeder Mission dürft Ihr zudem auswählen, mit welchem der spielbaren Brüder Ihr auszieht – unterschiedliche Routen und Blickwinkel auf die Action sind die Folge; im Koop-Modus dürft Ihr aber nicht mitan-

Mytran Wars

System: PSP
 Hersteller: Ucap Systems
 Termin: März

- ① Endlich mal wieder ein Rundenstrategie-Titel für Sonys Kleinsten. Zieht und positioniert schwer bewaffnete Kampf-Mechs taktisch klug auf dem Spielfeld – leider so effektiv es sich noch trägt.
- ② Ganz wie in klassischen „Front Mission“-Episoden behauptet Ihr Gegner mit Spezialattacken und kritischen Treffern oder Ihr nutzt die Chance zum sofortigen Gegenangriff.
- ③ 30 Missionen führen Euch durch farbenfrohe 3D-Szenarien, deren Geländeeigenschaften Ihr geschickt ausnutzt.



Grand Slam Tennis

System: Wii
 Hersteller: Electronic Arts
 Termin: Juni

- ① Typisch EA: Der kanadische Konzern greift ins Portemonnaie und not zahllose Originalspieler an Bord – von alt (u.a. Borg & Becker bis neu (u.a. Federer & Roddick).
- ② Die Steuerung mittels Remote soll Gegenheitspieler erfinden, wird aber mehr Tergangspaten als Tennisball. Wie Sports-Game nachdem wie in den Control-Modi, mit stehen Slides oder Top Spin-Schläge. Wer zugleich Android-Bildschirm variiert mit Stops und Lobs.
- ③ Grand Slams und Stadien inklusive – Ihr tretet u.a. auf dem heiligen Rasen von Wimbledon an.

MASTER SYSTEM

Erschienen: 1985 (als Mark III in Japan),
1986 (in Deutschland)
Startpreis: ca. 300 DM
Hersteller: Sega
Verkaufte Geräte: ca. 10 Millionen
Spiele: ca. 300

Technik: Als direkter Konkurrent des NES greift auch das Master System auf einen 8-Bit-Hauptprozessor zurück. Während Nintendo jedoch auf einen 6502-Verwandten setzt, nutzt Sega den beliebten Z80-Chip, der u.a. in den MSX-Computern zum Einsatz kommt. Die Auflösung ist mit 256 x 192 Pixeln typisch für die späten 80er-Jahre-Konsolen. Auf der Mauseite des Master System stehen der schnellere Prozessor sowie hübschere Farben, das NES punktet mit dem besseren Sound. Flackernde Sprites gehören bei beiden 8-Bit-Systemen zur Normalität, letztendlich hatte das NES jedoch die technisch ausgereifteren Spiele – was auch damit zusammenhängt, dass die führenden japanischen Entwickler ausschließlich das NES unterstützten und das Master System selten an seine technischen Limits gebracht wurde.

Marktbedeutung: Sowohl im Heimatland Japan als auch in den USA kämpfte das Master System vergebens gegen die Übermacht des NES – Nintendo dominierte nach Belieben. Anders in Europa: Insbesondere in England blieb Sega in der Spielergunst jahrelang vor dem NES. Entsprechend war die Auswahl an Spielen in Europa deutlich vielfältiger als in Japan und den USA. Besonders stark verbreitete sich das Master System übrigens in Brasilien; der inländische Vertrieb Tec Toy sorgte nicht nur für die Marktführerschaft, sondern veröffentlichte noch neue Spiele, als das Master System im Rest der Welt schon von Mega Drive & Co. abgelöst war.

Spiele: Trotz des Erfolges in Europa ist die Zahl der Master-System-Spiele nicht mit der Flut an NES-Modulen vergleichbar. Immerhin sorgt die rege Unterstützung durch Fremdanbieter auf dem alten Kontinent dafür, dass bei uns deutlich mehr Titel erscheinen als in Japan und den USA – das kommt nicht alle Tage vor. Gut die Hälfte der Spiele ist jedoch mäßig bis mies; nur wenige Highlights bleiben Gamern bis heute in Erinnerung. Insgesamt ist das Spieleangebot quantitativ und qualitativ weit schlechter als beim NES. Auch die 3D-Module faszinieren eher aus technischer denn spielerischer Sicht.

Sammelsurium: Das Master System ist eine dankbare Konsole für den Einstieg ins Sammlerhobby. Die meisten Spiele sind problemlos und vor allem günstig zu bekommen – mit 5 Euro pro Spiel seid ihr dabei. Da Sega als Verpackung Plastikboxen gewählt hat, ist der optische Zustand meist deutlich besser als bei den Karton-umhüllten NES-Spielen. Nur ganz wenige Titel sind selten (und damit teuer) – u.a. „Buggy Run“ und „Masters of Combat“. Auch die Brasilien-exklusiven Titel von Tec Toy kosten gelegentlich über 50 Euro. Originalverpackte Konsolen und Sega-eigene Peripherie wie die 3D-Brille sind mit 50 Euro aufwärts ebenfalls keine Schnäppchen mehr. Bis auf Japan sind die Spiele weltweit kompatibel.





Der programmierte Wahnsinn! Anno 1986 ein durchaus pflügender Werbeslogan, heute rückt er aufgrund vieler dilettantisch entwickelter Spiele in ein anderes Licht.



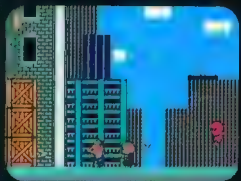
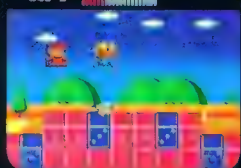
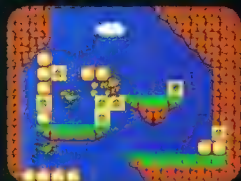
Dem Master System II fehlt der RGB-Videoausgang sowie der Slot für die Sega Cards – hier passen nur ausgewachsene Module rein.



In Japan kam Segas 8-Bit-Konsole zunächst als Mark III auf den Markt; später mutierte es auch in Fernost optisch und namentlich zum Master System.

Serien!

Fortsetzungen, die das Master System geprägt haben:



Alex Kidd hat eine wechselvolle Geschichte hinter sich: Prädig gestarnt in dem Action-Adventure "Alex Kidd in Miracle World", folgten die öden "Lost Stars" und "High-Tech-World"-Episoden. Mehr Spaß bereitete sein Ausstieg in die "Shinobi World". "Alex Kidd in BMX Trial" wiederum gab's nur in Japan und ist ausschließlich mit Paddle Controller spielbar.

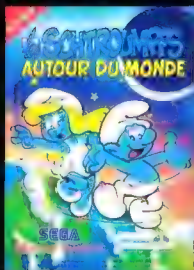
Vom Jump'n'Run zum Action-Rollenspiel: "Wonder Boy" glänzt mit vier erstklassigen Auftritten - allen voran im Abenteuer "The Dragon's Trap" (drittes Bild von oben).

Schade, dass es heute kaum noch farbenfrohe Shoot'em-Ups gibt: "Fantasy Zone 1 & 2" sind freundlich und pflig, nur der die Pac-Man-Hommage "The Maze" langweilt.

Sammeln!



20-Autorennen aus der Vogelperspektive - ähnlich "Micro Machines".



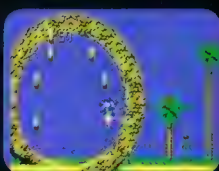
Kostet um die 300 Euro und gab's nur in Frankreich: "Les Schtroumpfs autour du Monde" von Infogrames.



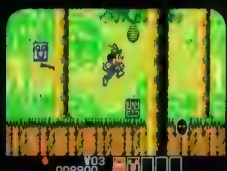
Specials!



Street Fighter II (Tec Toy)



Sonic Blast (Tec Toy)



Legend of Illusion (Tec Toy)

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Superman (Virgin)



Pit Fighter (Domark)



Ali (Sega)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das letzte Spiel von U.S. Gold - nicht gut, aber selten.



Spider-Man kämpft gegen Dr. Octopus und seine Sechsergang.



Das Prügelspiel ist vor allem in England noch zu finden.



Die seltene 3D-Brille fand nur an das erste Master System Anschluss.



Kaum Spielspaß: Nur wenige Spiele unterstützen die Lichtpistole.



Selten, aber nutzlos: Spezial-Controller für Flugsimulationen.

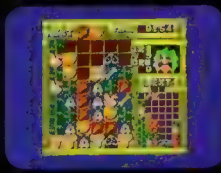


Der Drehregler (Paddle Controller) erschien nur in Japan und wurde von wenigen Titeln genutzt (u.a. "Woody Pop" und ein "Alex Kidd"-Spiel).

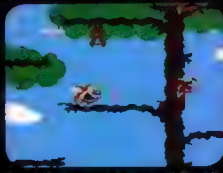


Spiele für das Master System können via Adapter sowohl auf dem Mega Drive (Bild rechts) als auch auf dem Handheld Game Gear gezockt werden.

Brasilien-exklusive Master-System-Spiele von Tec Toy.



Balco Balco (Tec Toy)



Ren & Stimpy (Copyright der Showen Yolo) (Tec Toy)



Strider 2 (U.S. Gold)



Cyber Shinobi (Sega)

Spielen!

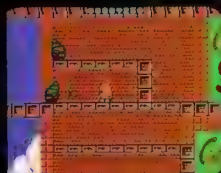
10 Spiele für das Master System, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



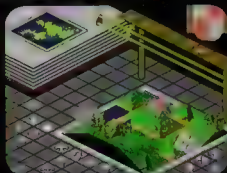
Phantasy Star (Sega)



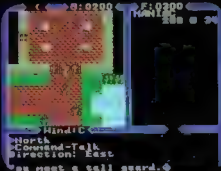
Golden Axe Warrior (Sega)



The New Zealand Story (Tecmagik)



Populous (Tecmagik)



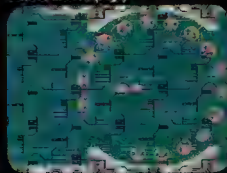
Ultima IV: Quest of the Avatar (Origin)



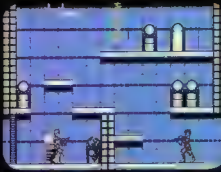
Land of Illusion (Sega)



Sonic the Hedgehog (Sega)



R-Type (Sega)



Zillion (Sega)



Asterix and the Great Rescue (Sega)

DRAGON AGE: ORIGINS

Blutbespritzte Elfenohren und epochaler Weltschmerz charakterisieren die nächste Evolutionsstufe der Bioware-RPGs.

» Rollenspiel-fans stoßen freudig ins Horn: Die "Mass Effect"-Macher Bioware bestätigen offiziell die Entwicklung ihres Fantasy-Epos "Dragon Age: Origins" für PS3 und Xbox 360. Zwar konzentrierte sich das Entwickler-Team derzeit auf die Fertigstellung der PC-Version, so Bioware-Geschäftsführer Ray Muzyka beim Probespiel-Event in München, die Konsolenfassungen seien aber im Zeitplan und sollen noch in diesem Jahr erscheinen. Grund genug, den geistigen Erben von Biowares kultigem RPG-Einstand "Baldur's Gate" (siehe Kasten) einer detaillierten Betrachtung

zu unterziehen. Mit "Baldur's Gate" hat "Dragon Age: Origins" bei näherem Hinsehen nicht mehr viel gemein. Neben dem Wechsel vom "Forgotten Realms"-Universum zur eigenen Welt Fereldens verspricht Biowares Rückkehr ins Pseudo-Mittelalter vor allem spielmechanisch zukunftsweisende Designideen.

Zukunft der Vergangenheit

Trotzdem werden alte Haudegen sich sofort heimisch fühlen, können doch die Kamera auf Wunsch in den traditionellen isometrischen Blickwinkel geschwenkt und die Party

per Mausclick dirigiert werden. Genauso gut lässt sich ein Charakter aber auch per Tastendruck aus der Schulterperspektive kontrollieren. Vielfältig zeigt sich mit dem Kampfmodus auch das spielmechanische Kernstück des laut Ray Muzyka bislang ambitioniertesten Bioware-RPGs. Traditionalisten können die Gefechte noch immer jederzeit pausieren und einzelne Partymitglieder direkt befehlen. Einfache Tastenkürzel sowie das direkte Anklicken von Charakterporträts und Symbolen auf einer frei belegbaren Leiste für Kampftalente und Magie funktionieren am PC ta-



Brandgefährlich: Brennbare Elemente wie beschworbene Ölfässer machen magisches Feuer zum Taktikelement. Ein Magier mit Eiszauber wäre jetzt praktisch.

dellos und werden, das verspricht Dr. Muzyka, genauso gut mit Konsolenpads anwählbar sein wie bei "KOTOR". Freunde der handfesten Konfrontation suchen sich lieber einen Charakter aus und kreuzen per vielseitig verwendbarem Interface in Echtzeit die Klingen. Bei dieser Spielweise übernimmt die KI die übrigen Partymitglieder, die ihr dank detaillierter Taktik-Einstellungen z.B. auf bestimmte Gegnertypen oder Distanzen ausrichtet.

Gleich eine ganze Evolutionsstufe besser als in den früheren Bioware-Titeln soll die Interaktion des Spielers mit seinen Partykameraden werden. Die Karma-Anzeige der früheren Titel, die sämtliche ethischen Entscheidungen des Spielers in eine Gesamtwertung umrechnete, wich dem nuancenreicheren 'Party-Approval-System'. Je voller der Zustimmungsbalken eines Partymitgliedes, umso mehr ist die Person Eurem Spielercharak-

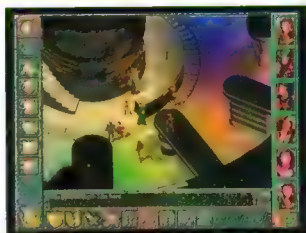
Die Entscheidung zwischen Gut und Böse wird Euch viel schwerer fallen.

ter zugetan. Wie in der "Baldur's Gate"-Reihe reagieren Eure Mitstreiter weiterhin auf bestimmte Entscheidungen, die im Plot vorbestimmt sind. Sie achten nun aber genau darauf, ob sie nach Kämpfen einen fairen Anteil an der Beute erhalten. Auch freuen sie sich über ein gutes Gespräch oder lassen sich durch Geschenke milde stimmen.

Bittet man Ray Muzyka, die Atmosphäre von "Dragon Age" zu beschreiben, benutzt er gerne den Begriff 'Dark Heroic Fantasy'. Das bezieht sich in erster Linie auf die Story, in der Euer Held zum 'grauen Wächter' von Feerelden berufen wird, um sich den von Erzdämonen befehligten Horden der

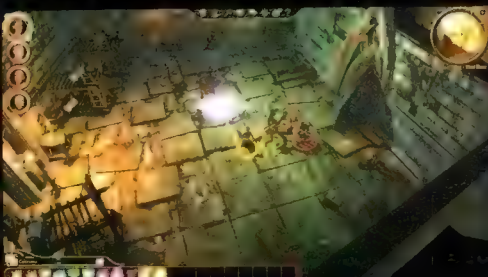
DIE RETTUNG DER ROLLENSPIELE

Manche PC-Magazine gaben das erste Baldur's Gate bei seiner Veröffentlichung 1996 als die Rettung des Rollenspiel-Genres. Denn man sich einmal die damals erschienenen Konsolenschmuckstücke aus Japan weg kann man diese Sichtweise durchaus vertreten, zumal das Sub-Genre der



Straßig sieht sich. Vielschichtig und textuell: Baldur's Gate ist trotzdem noch heute spielenswert.

Videokopiersetzungen von 'Advanced Dungeons & Dragons'-Szenarien zu diesem Zeitpunkt ziemlich tot war. Die Heldreise des Spielercharakters aus der Feste-Kerzenburg über Grotto-Festungen bis in die von Intingen sumrende Metropole Baldur's Tür bot bereits viele Schlüsselemente späterer Bioware-Titel wie das auserbare Kampfsystem, eigenständige Spielercharaktere und für damalige Verhältnisse hochentwickelte, isometrische Schauplätze auf Basis der Infinity-Engine. Mit dem Addition 'Legenden der Schwertküste', dem Sequel 'Schatten von Amn' und dessen Addition 'Thron des Bhaas' entwarf Bioware über vier Jahre ein Mega-Epos. Die beiden Teile des Konsolen-Adapters 'Baldur's Gate: Dark Alliance' wurden übrigens nicht von Bioware entwickelt und sind lediglich in seinen Universum angelegt.



PC: Je nach Gusto beobachtet ihr das Schlachtfeld in isometrischer Übersicht & in "Baldur's Gate" oder blickt Euren Kämpfern über die Schulter.



"FÜR UNS SIND DIE SPIELE WIE PATIENTEN!"

M Games im Gespräch mit Bioware-Mitbegründer, Geschäftsführer und Sonic-Fan Dr. Ray Muzyka.

MI: Ist Dein medizinischer Hintergrund eigentlich ein Vorteil gegenüber anderen Spielern?

Ray: Wir versuchen unsere Angestellten und unsere Kunden mit Respekt zu behandeln. So ähnlich wie beim Verhältnis zwischen Arzt und Patienten. Für uns sind die Spieler wie Patienten. Wir lassen unsere Games erst zu unseren Kunden nach Hause, wenn wir hundertprozentig sicher sind, dass es die besten sind, die wir machen können. Ein Arzt muss außerdem viele Aufgaben gleichzeitig bewältigen können, von wahr z.B. Notarzt und betreute medizinische Notfälle in den Kleinstädten meines Einsatzbereichs. Manchmal ist man da der einzige Doktor in hundert Meilen und man sieht alles mögliche kranke Zeug, Herzinfarkte, Schenkgänge, irgendwelche Krankheiten usw. Da lernt man ein Team wirklich wertschätzen. Krankenschwestern, Ärzte, Sanitäter – man will sicherstellen, dass alle zusammenarbeiten können. Kommunikation ist sehr wichtig. Das bedeutet auch für die Entwicklung von Videospielen. Die Teams bei Bioware sind die wirklichen Helden. Es ist uns wichtig, dass wir ihnen immer dieses Gefühl geben.

Haben sich seit der Zusammenarbeit mit Electronic Arts Änderungen an der Art und Weise ergeben, wie Bioware an einem Spiel arbeitet?

Es hat sich ziemlich wenig an der Art und Weise geändert, in der wir als Studio arbeiten. Die finanzielle Funktionsebene von Bioware/Pandemic steht nun eben die CEOs bei EA. Wir arbeiten also immer noch für die gleichen Leute. Unsere Vision ist es immer noch, die besten ansehenden Spiele zu entwickeln, emotionale Abenteuer zu erzählen und unser aktuelles Spiel besser als das letzte zu machen.

Bist Du zufrieden mit "Sonic Chronicles" und wird es eine Fortsetzung geben?

Wir sind sehr zufrieden mit "Sonic Chronicles", das war mal etwas anderes für Bioware. Ich bin der größte Sonic-Fan. Auch die Story hat mir Spaß gemacht, es war für

jüngere Spieler ausgelegt, aber auch wichtig für ältere, die gerne in Zukunft auch verstandene Spiele entwickeln.

Welches "Sonic"-Spiel magst Du am liebsten?

Die ersten beiden "Sonic" Teile für Mega Drive. Ich bin in manchen Hinsichten ein Retro-Zocker und habe zu Hause neben den aktuellen Konsolen noch immer mein von Yui Naka signiertes Mega Drive angeschlossen.



'Deadspawn' entgegenzustellen. Das 'düstere Helden_tum' beschreibt aber ebenfalls eine Hinwendung zu einer neuen, erwachsenen Philosophie. Klare Unterscheidungen von guten und bösen Taten werden euch ungleich schwerer fallen als noch in "Mass Effect". In einer Beispielmision erkundet unsere Truppe auf Wunsch eines Magiers einen Werwolfbau, nur um von einer bis auf die grüne Haut nackten Nymphe zu erfahren, dass eben dieser Auftraggeber Schuld an der Tykanthropie der Bestien hat. Egal, ob ihr Euch nun auf die Seite der Graupelze schlägt oder sie dennoch beseitigt – die Gesichter Eurer Party werden sich allemal rot vom Blut der Schuldigen und Unschuldigen färben.

Teils recht deprimierend sind auch die sechs titelgebenden Ursprungsgeschichten, die in den ersten Spielstunden definieren, wie Euer Held die Welt wahrnimmt und wie er von dieser gesehen wird.

Sechs Wege ins Abenteuer

Sichtlich begeistert erzählt Ray z.B. von den Dalish Elfen, die vor langer Zeit von den Menschen versklavt wurden und sich nun entweder als Stadtbürger zweiter Klasse mit Gaunereien durchschlagen oder als verbitterte Waldläufer durch die Wildnis streunen. Aus Staubstadt bricht Euer Held auf, um der hierarchischen Gesellschaft seiner Zwergenheimat zu entkommen, in der Gesichtstätowierungen seine

niedere Kastenzugehörigkeit anzeigen. Oder ihr lasst Euch auf das politische Ränkespiel der zwergischen Monarchie ein und wählt den Pfad des von Intrigen bedrohten Thronfolgers. Die menschliche Rasse bietet Euch schließlich einen von Dämonen in Versuchung geführten Ordensmagier oder einen adligen Krieger, der zwischen der Loyalität

zu seinen Untergebenen und seinen diplomatischen Aufgaben bei Hofe hin und her gerissen wird. In Sachen Wiederspielwert und NPC-Interaktion dürft ihr also Großes erwarten. Ob Biowares Firmenstandard, die besten interaktiven Geschichten der Branche zu erzählen, erreicht wird, klärt sich frühestens Ende 2009. mw



PC Formwandlerin Morrigan gilt als Maskottchen von "Dragon Age: Origins".



PC Das beschauliche Bibliothekszenario trügt: Bald müsst ihr Euch einer grausigen Prüfung unterziehen.

DRAGON AGE: ORIGINS

System: Windows
Entwickler: Bioware, Kanada
Verstärker: Electronic Arts
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal

• spezialisiert auf die Genres
• flexible Benutzereinstellung
• erwachsenes Szenario

• sehr hohe Spielerzahl
• vollwertige Multiplayer

MI In Sachen Konzept und Storylinech zweifellos ein würdiger Nachfolger zum allezeitwichtigen "Baldur's Gate"-Zyklus. Nun kommt es auf den optischen und spielmechanischen Feinschliff an.



Tom Clancy's

H.A.W.X

**HAST DU DAS ZEUG
ZUM KAMPFPILOTEN?**

BEWIRB DICH UNTER

WWW.ICH-BIN-EIN-KAMPFPILOT.DE

**UND GEWINNE
ERSTKLASSIGE PREISE!**



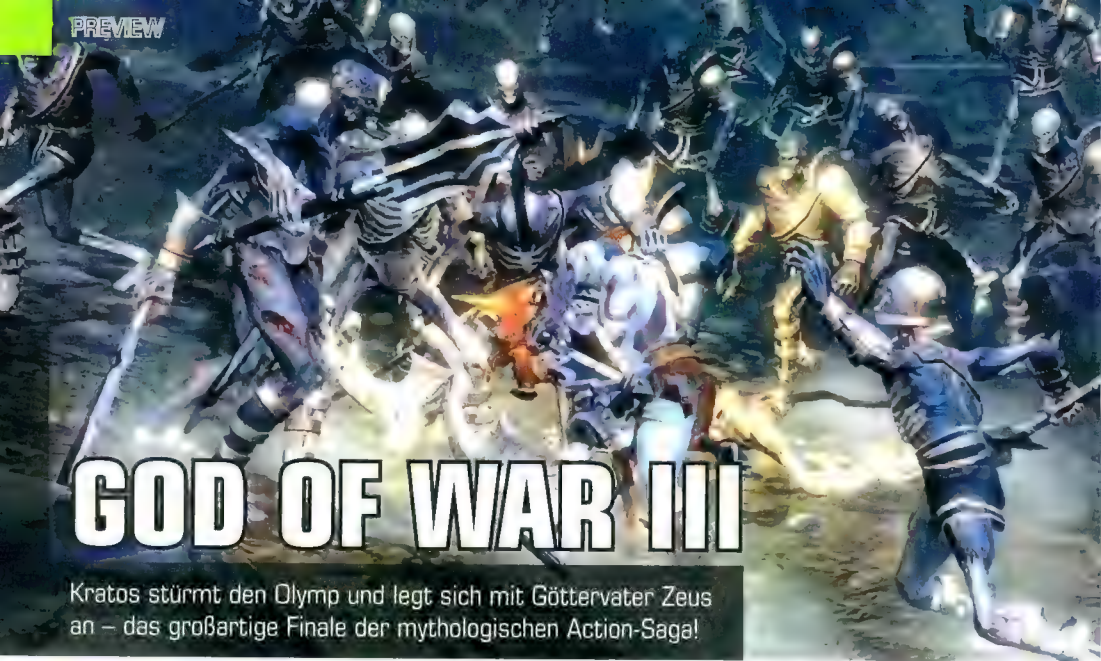
PC
DVD
BOX

XBOX 360

PLAYSTATION 3



UBISOFT



GOD OF WAR III

Kratos stürmt den Olymp und legt sich mit Göttervater Zeus an – das großartige Finale der mythologischen Action-Saga!



Im Gegensatz zu den philosophischen Schöngeistern in Athen waren die Bewohner Spartos im antiken Griechenland ein kriegstreibendes Volkchen. Wer im Geschichtsunterricht nicht aufgepasst hat, kennt den Kampf des Spartanerkönigs Leonidas gegen die Perser spätestens durch Zak Snyders Kinospektakel "300". Doch schon zwei Jahre vor dem Leinwandgemetzel am Engpass der Thermopylen richtete ein anderer Spartaner ein filmreifes Blutbad an. Kratos heißt der Wüterich mit Faible für blutrote Ganzkörperatowierungen und Kettenklingen. Ihm ist gelungen, was viele Male vorher scheiterte: In bislang drei Abenteuern avancierte der rachsüchtige Spartaner zum Sony-exklusiven Maskottchen, das eindrucksvoll zeigte, welche Reichenleistung in PS2 und

PSP schlummerten. Vor atemberaubender Kulisse meuchelte sich der blasse Geist Spartos durch Horden mordlustiger Fabelwesen, stets erfüllt von unstillbarer Rachsucht. Rache an Kriegsgott Ares, der ihn dazu brachte, Frau und Tochter zu töten. Rache an Göttervater Zeus, der verhinderte, dass Kratos seine grausame Tat vergessen konnte. In seiner Not wurde der Antiheld zum Spielball der Titanen – gigantische Urwesen, die wie Kratos ein Hühnchen mit dem Olymp zu rufen hatten. Mit einem dramatischen Cliffhanger endete "God of War II" schließlich am Fuße des Gotterberges.

Hier knüpft nun Teil 3 an, der zugleich das Ende der Saga markieren soll. Einmal mehr will der gefallene Kriegsgott aus Sonys Studio in Santa Monica Kritiker Lügen strafen,

die Zweifel an der Überlegenheit der PlayStation-Hardware neigen. Doch nicht nur technische Maßstäbe wollen gesetzt werden, auch spielerisch beabsichtigt das Team unter der Leitung von Stig Asmussen zu neuen Höhenflügen aufzubrechen. Das Fortsetzungscredo "größer, besser, mehr" werde hier nicht gelten, so Asmussen, der an den PS2-Vorgängern noch als Lead Environment Artist bzw. Art Director beteiligt war. Anstatt die bewährte Mischung lediglich in ein HD-Gewand zu hüllen, soll die Hardware-Power der PS3 auch für spielerisch frische Akzente herhalten. Angesichts des großen Erfolgs der Vorgänger lastet die Verantwortung für das letzte Kapitel ebenso schwer auf Asmussens Schultern wie die Welt auf denen des Titanen Atlas, der nach dem zweiten Teil sei-



Im Hintergrund: Kratos dem Zerknirschenden Göttervater



■ Gewohntes Szenario, neue Werke: Mit den Cestus-Fäustlingen entwickelt Kratos im Kampf gegen die Skelettkrieger ungeahnte Fähigkeiten

ne Rückkehr feiert. Kurzlich präsentierten Asmus und sein Team der Presse einen Vorgeschmack auf das ambitionierte Werk, den wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Zu Beginn des Spiels erklimmt Kratos mit den Titanen unter der Führung der Erdmutter Gaia den Olymp, um Zeus den Garaus zu machen. Da bei sind die Hünen nicht nur grafisches Beiwerk, vielmehr stellen die Kreaturen von der Größe des Empire State Buildings eigene Levels dar. Ein Schelm, wer an "Shadow of the Colossus" denkt, doch im Prinzip scheint der Vergleich angebracht. Die Titanen sind so groß, dass die Hohle der Medusa aus dem zweiten Teil problemlos in Gaias Handfläche Platz fände. Auf der Erdmutter wachsen uppige Wälder, gesäumt von zerklüfteten Felsen und Höhlen, die einen bunten Strauß mythologischer Wesen beherbergen. Die Artenvielfalt in "God of War III" reicht vom einfachen Moderskelett über Wasserwesen bis hin zu taktisch anspruchsvollen Bossgegnern. Dank der PS3-Power sollen die Skelettgegner allesamt durch zufallsgenerierte individuelle Texturen und Bewaffnung glänzen.

Doch der Clou der lebendigen Spielabschnitte liegt in ihrer Beweglichkeit. Mitten im Schlachtgetümmel kippt die komplette Umgebung und Kratos rammt seine Klingen in die Wand, um Halt zu finden. Selbst in dieser misslichen Lage ist der Wüterich nicht aufzuhalten: Er

greift seine Gegner und schmettert sie erbarmungslos gegen den Fels. Neuerdings beherrscht Kratos diese Fähigkeit auch während der Kämpfe am Boden.

Neben den Titanen steht erneut ein Absteher in den Tartarus auf dem Programm. Das griechische Pendant zur Hölle wird regiert von Hades, der als Bossgegner herhalten muss. Anstatt sich mit den nervigen Klingentürmen aus dem ersten Teil herumzuschlagen, reißt Kratos mit den Chaosklingen, die noch immer durch Ketten mit seinen Unterarmen verschweißt sind, halbgar ausseh-



■ Dank neuer Griffe und Quick-Time-Events stellt selbst die Enthauptung des Sonnengottes Helios kein Problem für Kratos dar

ende Hautfetzen aus Hades' Leib. Da sie jedoch unverzüglich zu ihrem Besitzer zurückkehren, ist Köpfchen gefragt – die Lösung verraten wir natürlich nicht!

Doch zurück zum Olymp: In einer Stadt am Fuße des Gotterberges sucht Kratos nach dem Tor der Eos, hinter dem ein geheimer Pfad zum Palast des Zeus führt. Ein Titan aus geschmolzenem Gestein kämpft unterdessen im Hintergrund gegen den

Sonnengott Helios, der auf seinem goldenen Wagen durch die Lüfte braust. Von einer Höhle aus erreicht Kratos den Richtplatz einer Stadt, wo er von einer Horde Skelettkrieger empfangen wird. In den Vorgängern musstet Ihr maximal 10-15 Gegner auf einmal bewältigen, nun sind es 50 und mehr, was in Verbindung mit diversen frischen Spielelementen eine neuartige Erfahrung verspricht. Wie in den Vorgängern finden

KRATOS – MYTHOLOGIE UND VIDEOSPIEL

Die "God of War"-Reihe strotzt vor mythologischen Bestien und Göttern, doch die Mächer nehmen es dabei nicht allzu genau mit den literarischen Vorlagen. Verwandtschaftsverhältnisse und Charaktere werden freizügig aus ihrem ursprünglichen Kontext herausgenommen und neu kombiniert. Den Krieg der Titanen gegen den Olymp gibt es zwar auch in der griechischen Mythologie, doch dort war Kratos kein rechtsüchtiger Krieger. Vielmehr verdiente der Sohn des Pallas und der Styx als Gott der Macht sein tägliches Ambrosia. Als Diener des Hephästos, dem Gott des Feuers, stand Kratos mit seinen Geschwistern Zelos, Bia und Nike dem obersten Gott Zeus in seinem Kampf gegen die Titanen bei. Nach Helios spüren wir Kratos' Einfluss im Begriff "Demoskratie", der sich aus "demos" (Volk) und "kratia" (Herrschaft) zusammensetzt.





Während im Hintergrund schlafbewehrte Knochenkrieger anrücken, zähmt Kratos den Zyklopen mithilfe seiner Klinge, um ihn als Reittier zu missbrauchen.

sich in Kratos' Arsenal neben seinen Mordwerkzeugen auch derbe Würfe. Zusätzlich verleiht das Team um Designer Adam Puhll den Zusatzwaffen mehr Gewicht. Wo in den Vorgängern der Schicksalspeer oder der Barbarenhammer allenfalls nettes Beiwerk waren, sollen die neuen Waffen fließend in Combos eingebunden werden können und häufiger zum Einsatz kommen. Da trifft es sich gut, dass auch das Magiesystem überarbeitet wurde: Fernwaffen wie der neue Flammenbogen zehren nicht länger an der Magieleiste Eures Helden, sondern regenerieren sich mit der Zeit von selbst. Somit bestimmt ihr, ob ihr im Nahkampf oder aus der Ferne auf Monsterjagd geht.

Ein weiteres Novum sind löwenmaulartige Metallfäustlinge – auch 'Cestus' genannt. Damit sind zwar keine schnellen Ausweichrollen via rechtem Stick möglich, schnelle Hüpfen zur Seite jedoch schon, so Puhll. Im Nahkampf erzeugen die Cestus mit jedem Treffer Schockwellen, um die Gegnerscharen auf Abstand zu halten. Zudem schießen Stachelkugeln an Ketten aus den Maulern. Kommen Euch die Skelettkrieger dennoch zu nahe, werfen sie sich auf Kratos und

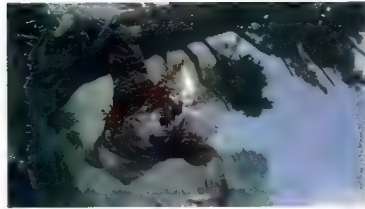
begraben ihn unter sich. Schnell am linken Stick rütteln, um Kratos unter dem Berg Untoter zu befreien! Schnappt Euch mittels Wurftaste einen der schäbigen Lumpen und nutzt ihn als Rammbock, um Euch den Weg durch das Knochenensemble zu bahnen! Doch wehe, ein Zentaur tritt auf den Plan: Das Mischwesen aus

Mensch und Pferd kommandiert die Skelettarmee, die unter dessen Einfluss koordinierter agieren und sogar Formationen bilden soll. Ist diese Herausforderung gemeistert, steht Kratos sogleich vor einer weiteren: Mit einer riesigen Armbrust versucht er, den widerspenstigen Sonnengott vom Himmel zu holen. Ehe das ge-

lingt, stellt sich ihm mit der Chimäre ein Miniboss in den Weg. Nach zähem Kampf hackt Kratos zunächst den Schlangenkopf der Bestie ab, gefolgt vom Löwenhäuptchen. Zuletzt bricht er ein Horn des Ziegenhauptes ab und durchbohrt damit die Kreatur. Während im Hintergrund der Lava-Titan Helios in seinen Händen



Mit rund 20.000 Polygonen ist Kratos detaillierter als die Bauchnerbe und Goldenes Vlies zeigen von den Abenteuern aus Teil 2.



Auf dem Rücken des Zyklopen reitet Kratos seinen Feinden entgegen und zermalmt sie mit der Keule der Bestie. Als sich plötzlich der ganze Wald auf dem Rücken des Titanen Gaia bewegt, geht der Kampf in die Vertikale



Neues Manöver für den Geist Spartas: Kratos versenkt seine Klinge im Zentaur und zieht sich zu ihm hin. Ist der Kommandant der Skelettmee erst gefallt, schützt ihm Kratos den Bauch auf und fein modellierte HD-Innereien quellen hervor

zermalmt, missbraucht Kratos einen Schwarm Harpyien, um an anderweitig unerreichbare Bereiche zu gelangen: Er boxt den Vogelwesen solange in den Unterleib, bis sie ihn in die Höhe befördern! Beim verwundeten Helios angekommen, rückt ein schildtragender Knochentrupp an. Praktischerweise nähert sich in diesem Moment auch ein fetter Zyklop.

Anstatt ihm nach eingehender Bearbeitung mit den Klingen das Auge zu entreißen, schwingt er sich erstmals wahlweise auf dessen Rücken und rammt seine Klinge wie einen Joystick ins Fleisch, um mit der vor Schmerz rasenden Bestie die Skeletthorde zu zerschmettern.

Hektisches Knöpfchenhämmern markiert schließlich die Rückkehr der Quick-Time-Events, während Euer

Held Helios den Kopf abreißt. Der dient fortan in Hohlen als makabre Taschenlampe, die Kratos auch zum Blenden seiner Gegner nutzt. Obendrein spürt der Schädel verborgene Pfade auf, wie ein Vibrieren des Controllers beweist. Auch die Sixaxis-Sensoren sollen zum Einsatz kommen und für frische Impulse bei den Quick-Time-Events sorgen. Neben zahlreichen frischen Moves hat Kratos auch die Ikarus-Flügel aus dem zweiten Teil im Gepäck, mit denen er

an vorgegebenen Stellen aufsteigt, um große Distanzen im Inneren des Olymps schnell zu überwinden.

Die bislang gezeigten Filmschnipsel haben uns zwar noch nicht vollends von der versprochenen Grafikpracht überzeugt, doch eines ist sicher: Die Entwickler sind in höchstem Maße ambitioniert und wissen genau, was "God of War" auszeichnet: Und dazu gehören neben famoser Optik auch eine packende Story, aufrüstbare Waffen und Sex-Minigames. Ein Mehrspieler-Modus zählt auch in Teil 3 nicht dazu. Neben einem so harten Kerl wie Kratos ist eben kein Platz für jemand anderen. mh



Kratos lässt die Klingen tanzen: Jede Menge frischer Moves sorgen für Abwechslung und erfreuen Upgrade-Fans

GOD OF WAR III

System	
Entwickler	Sony Santa Monica, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	2009

- Titanen als bewegte Levels
- erweitertes Kampfsystem mit neuen Möglichkeiten
- Monster als Fortbewegungsmittel
- abwechslungsreiche Dramaturgie

• tolle Grafik, aber da geht noch mehr

Fazit: Das letzte Kapitel der bombastischen Spartaner-Action macht dank frischer Ideen und fetter Inszenierung die Wartezeit bis zur Veröffentlichung zur Tantalus-Quele.

JUST CAUSE 2

Ab auf die Insel: Eidos' weitläufiges Tropen-Abenteuer lockt mit der Aussicht auf noch mehr Chaos – wir haben uns das Spektakel angeschaut.

"Just Cause" war 2006 das erste Sandbox-Spiel, das sich in den Dschungel traute: Während "GTA"-Ganoven durch Großstädte pilgerten oder "Mercenaries"-Soldner karg bepflanzte Odnis aufmischten, fand sich Agent Rico Rodriguez auf einer Tropeninsel mit prachtvoller Flora wieder. Das dicht bewachsene Eiland kann sich heute noch sehen lassen und übertrumpft selbst neuere Kollegen wie "Mercenaries 2". Spielerisch hatte das Werk der schwedischen Avalanche Studios dagegen noch viel Luft nach oben. Kein Wunder also, dass ein Nachfolger angekündigt wurde. Das passierte

Anfang 2008, danach herrschte Funkstille – bis jetzt.

Hersteller Eidos lud zur Präsentation in ein Münchener Kino, um "Just Cause 2" im angemessenen Rahmen vorzustellen. Eine frühe Fassung im XL-Format auf eine große Leinwand zu projizieren, ist mutig, könnten unschöne Fehler so doch viel deutlicher auffallen. Sieht man von einigen Pop-Ups ab, die glaubwürdig als Resultat des nicht optimierten Programmcodes durchgehen, überzeugte die Abenteuer-Optik: Vegetation, Geographie und Bauwerke, alles sieht nun eine Ecke ansehnlicher aus und ist nicht mehr wie aus Stein

gemeißelt: Ballert ihr z.B. eine kraftige Salve in einen Wald, zerlegt es prompt einige Bäume.

In Teil 2 verschlägt es Euch nach Südostasien auf ein neues Archipel: Das ist mit 1.000 km² etwa gleich groß wie die Landmasse des Vorgängers und wirkt auf den ersten Blick ähnlich: Es dominieren tropische Elemente wie Palmen und Sandstrände. Erkundet Ihr die Umgebung genauer, fällt schnell eine Neuerung auf: Das Inselreich hat verschiedene Klimazonen. So kommt Ihr schon mal in Bereiche, die einer Wüste ähneln, wahr-

rend in den Bergen Alpenambiente angesagt ist. Realistisch sind solche plötzlichen Wechsel nicht, aber sie sorgen für willkommene Abwechslung in der Landschaft. Auch diesmal steht es Euch frei, das Eiland zu erforschen: Alles, was Ihr auf dem Bildschirm seht, kann mit verschiedenen Fahrzeugen erreicht werden. Besonders beeindruckend wird das Panorama, wenn Ihr per Helikopter oder Flugzeug besonders hoch steigt und dann einen waghalsigen Fallschirmsprung ausführt.

Hauptdarsteller Rico Rodriguez hat seit seinem letzten Abenteuer nichts verlernt: Der Agent ist zwar inzwischen desillusioniert und will eigentlich nichts mehr mit dem Spionleben zu tun haben. Weil aber sein ehemaliger Vorgesetzter nun dem Diktator auf der Insel zur Seite steht, wird er unfreiwillig wieder in Dienst genommen. Gewöhnungsbedürftig



Flugzeuge und Helikopter kapert Ihr durch Drücken von Knopfkommandos. Hier: Rico gerade in einer der verschneiten Bergregionen unterwegs.



Der A-Link-Geländewagen verbindet in zwei Fahrzeugen miteinander: Er macht sich gegenständig platt.



Bei „Just Cause 2“ fliegen die Fetzen. Blutrunstig ist das Spiel nicht, dafür gibt es wuchtige Explosionen zu sehen

für Kenner des ersten Teils ist sein neues Äußeres: Statt wie bisher als glattgebugelte Mischung aus Antonio Banderas und „Shenmue“-Bubi Ryo Hazuki durchzugehen, ist der aktuelle Rico älter, härter und kantiger geraten – und nicht zuletzt deutlich realistischer animiert.

Außerdem beherrscht der Spion seine Hilfsmittel besser: Das alte Fallschirmmodell hat er gegen eine neue Stuntvariante getauscht, mit der er wendiger durch die Luft gleitet. Sein Greifhaken wurde zum wirkungsvollen Allround-Werkzeug aufgemotzt. Das am Handgelenk befestigte Gerät könnt ihr auf Knopfdruck aktivieren und den Haken fast überall verankern. Wie früher hat das praktischen Nutzen, wenn ihr Euch z.B. ein Fahrzeug schnappen wollt. Nun könnt ihr aber nicht nur blinder Passagier spielen, Rico han-

gelt sich auch an der Karosserie entlang und ballert auf Verfolger. Damit sind die Einsatzmöglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft: Fixiert etwa das Seil an einer Wand und lasst Euch rasend schnell dorthin ziehen – das macht Erkundungstouren spürbar flotter.

Besonders effektiv funktioniert ein weiterer Kniff: Per Greifhaken-Einsatz lassen sich zwei Objekte verbinden. Schießt das Seil erst auf einen Feind und macht es dann an einer Wand fest – der Bosewicht wird dorthin geschleudert und ausgeknockt. Oder koppelt Gegner an ein



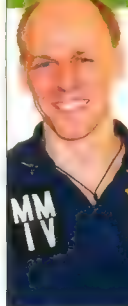
Alles Gute kommt von oben? Nicht für die Soldaten des ortsansässigen Diktators wenn Rico mit seinem Fallschirm anrauscht

Fahrzeug, das sie dann hinter sich herschleift. Zwei Helikopter nehmen Euch ins Kreuzfeuer? Kein Problem, verbindet sie miteinander, um einen Blechsalat zu provozieren.

Das alles passt zum Grundmotto von „Just Cause 2“, denn das heißt 'Chaos': Je mehr Tohuwabohu Ihr auf der Insel veranstaltet, desto größer wird Euer Einfluss in der Region und desto mehr neue Aufträge werden Euch angeboten. Rund 50 Missionen umfasst die Hauptstory, über 260 Siedlungen und andere Standorte

sind auf der Insel aufzuspüren und sorgen mit allerhand Nebenbeschäftigungen für Abwechslung. Selbst durften wir noch nicht ans Pad, doch der vorgespülte Ausflus von Rico überzeugte: Was der Agent alles drauf hat und wie er mit Feindscharen umspringt, macht Lust auf mehr. Das Rad neu erfunden haben die Avalanche Studios nicht, aber es gehörig generalüberholt – haut auch noch das Feintuning hin, geht es in der tropischen Sandbox demnächst machig rund. us

„RICO SOLL HÄRTER WIRKEN!“



MI: Warum wurde Rico so grundlegend neu modelliert? Er sieht jetzt wie eine ganz andere Person aus.

Johansson: Seit „Just Cause“ sind ein paar Jahre vergangen und seine Einstellung zum Geheimdienst ist nüchterner geworden. Wir wollten ihn einfach im Vergleich zu Teil 1 weiterentwickeln: ihm ein klareres Profil verpassen. Er soll etwas härter wirken. Die Gelegenheit haben wir gleich dazu genutzt: sein Outfit zu überarbeiten, nachdem der Greifhaken jetzt eine größere Rolle spielt.

Lead Designer Peter Johansson präsentierte uns „Just Cause 2“

Der Greifhaken erinnert uns an das neue „Bionic Commando“...

Stimmt, das wird ja auch in Schweden entwickelt! Aber: Wir wissen davon: eine ganze Weile lang nichts. Einmal noch finde auch unsere und ihre Einordnung des Hakens unterscheiden sich deutlich: Die Ähnlichkeiten sind wirklich nur ein Zufall.

Was haltet ihr davon, dass „Mercenaries 2“ in einem ähnlichem Szenario spielt?

Das macht uns nicht so viel aus, denn damit ändern sie eher dem ersten „Just Cause“. Wir haben jetzt viel mehr grafische Abwechslung im Gelände untergebracht und das Geschehen auf unserer Insel fühlt sich durch die anspruchsvolle Physik auch ganz anders an.

System	Avalanche Studios, Schweden
Entwickler	Titels
Hersteller	Action
Genre	3. Quartal
Termin	

- schillerndes Grafik
- mehr Abwechslung in der Umgebung
- es geht um mehr als nur um die Action
- Greifhaken ist das Allround-Werkzeug

- Technik noch unperfekt
- Soundtrack des Diktators ist noch zu hören

Ricos Rückkehr ins Agentenleben ist verlockend: Variantenreiches Szenario, mehr Waffen, griffige Hilfsmittel und schöne Optik versprechen ein gelungenes Sandbox-Abenteuer.

MARIO & LUIGI RPG 3!!!



In ihrem neuen Rollenspiel-Abenteuer stürzen sich Mario und Luigi in das Innenleben ihres Erzfeindes Bowser.

Während Marios große Hüpf-
abenteuer mit brillanter
Spielbarkeit und famosen Ideen
bestechen, setzen die Rollenspiel-
Eskapaden gemeinsam mit Bruder
Luigi auf viel Humor und einen für
Nintendo fast untypischen Sinn für
Selbstironie. Schon die ersten bei-
den Handheld-RPGs überzeugten mit
erstklassiger Bedienung und hand-
festen Gags – der dritte Teil setzt
dem die Krone auf.

Strippenzieher hinter dem neuen
Abenteuer ist der stotternde Fiesling
Krankfried. Veteranen erinnern sich
an den grünen Wicht aus der ersten
GBA-Episode "Superstar Saga".
Durch einen Trick bringt er Bowser
dazu, Mario und Luigi zu inhalieren.
So kommt es, dass die Brüder einen
großen Teil des Abenteuers in den
Innereien ihres großen Antagonisten
zubringen. Während sie das Schild-
kroten-Gedarm in fast klassischer
2D-Hüpf-Manier erforschen, erlebt
Ihr mit Bowser ein Rollenspiel aus
klassischer Von-oben-Perspektive.
Der Clou: Er weiß zunächst nicht,
dass sich seine Erzfeinde in seinem

Konsequentes Teamwork ist das Erfolgsrezept:

Inneren befinden. So beeinflussen
sich die Aktionen der Klemptner und
des Schildkrotenkönigs gegenseitig.
Trinkt Bowser einen ordentlichen
Schluck Wasser, können Mario &
Luigi schwimmend manch höhere
Plattform erreichen. Wenn die Brü-
der sich an Bowser's Nervensträngen
oder Muskeln zu schaffen machen,
wird der grüne Grobian auf einmal
stärker oder bekommt Panik. Im
späteren Spielverlauf verlassen die
Brüder Bowser's Innenleben wieder
und erkunden auf eigene Faust die
Oberwelt. Dabei greifen sie auf ihre
individuellen Fähigkeiten zurück,
doch konsequente Teamarbeit ist der
Schlüssel zum Erfolg.

Die rundenbasierten Kämpfe äh-
neln stark denen der Vorgänger.
Während Mario und Luigi per Sprung,
Hammer oder Team-Manovern den
Gegnern einheizen, teilt Bowser mit
Faust und Feueratem aus. Später legt

WER IST ALPHADREAM?

Die Idee entstand zwischen zwei japanischen Spielern im beliebten
Tetris-Match-Game. Deren 10. die RPG-Serie im 1998. Jahr
einige Entwürfe mit sich brachte, noch exklusiv als Second Party.



Studio für Nintendo. Neben
diversen Handheld-Spielen
beinhaltet AlphaDream
Konsolen-Titel wie die wertenbessere Anime-Serie
Kino Battle Tengen. Im März 2010 wurde Taten
Game. Bis dahin bereits erschienen die AlphaDream
Mario-Rollenspiele. Die AlphaDream-Games
Entwickler sind Mario-King-Team.

Bowser sich mit XXL-Gegnern an,
dafür hallet Ihr den DS aufrecht und
steuert die Attacken via Touchscreen
und Mikrofon: Per Stylus kontrolliert
Ihr seine wuchtigen Schläge, kräftiges
Pusten löst Bowser's Feueratem
aus. Das RPG-Abenteuer wird im
klassischen 2D-Stil der Vorgänger
präsentiert: Knallige Farben und auf-
wandig animierte Sprites kommen
der witzigen Grundstimmung des
Abenteuers sehr zugute. Circa 30
Stunden soll der RPG-Ausflug dau-
ern. In Japan ist das Modul bereits
erhältlich, mit einem Europa-Release
rechnen wir in Kürze. *tn*



Während Bowser den eigenen Durst
stilt, paddeln unter Mario und Luigi in
seinem 2D-Magen-Wasser herum.



Neu: Treffen sich die Konsolen der letzte unterirdische
führen Mario und Luigi eine mächtige Team-Attacke aus.



Bowser ist ein Knackkack: So parkt er sich im Kampf schon
mal eine Truppe Goombas (eine ist starkes Spezialmanöver).

System
entworfener
entwickler
Genre
Thema

AlphaDream, Japan
Nintendo
Rollenspiel
nicht bekannt

Spieler sind in der Lage, die
Wiederholungsrate zu erhöhen
Wiederholungsrate zu erhöhen

Vergleichen Sie die
Rundenstimmung Rollenspiel-Aben-
teuer in der knallbunten Klemptner-Welt mit
behebelter Präsentation und famosen Gags.

grand theft auto IV

*the
Lost and Damned*



DER HERR VERGIBT,
DIE LOST
NICHT

HOL DIR DIE NEUE EPISODÉ ZUM HERUNTERLADEN EXKLUSIV AUF XBOX LIVE*

JETZT HERUNTERLADEN

XBOX
LIVE.

www.rockstargames.de/iv

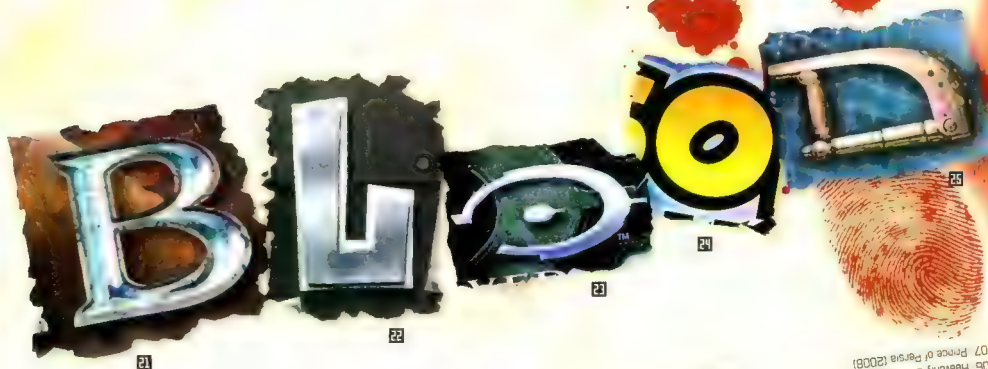
www.rockstargames.de/lostanddamned

ZUM HERUNTERLADEN UND SPIELEN DIESER ZUSATZINHALTE SIND EINE XBOX 360 KONSOLLE MIT FESTPLATTE,
GRAND THEFT AUTO IV UND EINE BREITBAND-INTERNETVERBINDUNG ERFORDERLICH.



© 2005-2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, The Lost and Damned, die R*-Logo und das Grand Theft Auto: The Lost and Damned Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe. Alle Rechte vorbehalten.





"Hope this is not Chris's blood".
Barry Burton in "Resident Evil" (1998)

22 Ratchet & Clank (2002)
23 Halo (2001)
24 Sonic Unleashed (2008)
25 Deus Ex (2002)

15 Silent Hill: Homecoming (2009)
16 Resident Evil (2002)
17 Final Fantasy XIII (2009)
18 Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
19 Street Fighter II - Hyper Fighting (1993)
20 Assassin's Creed (2007)
21 Fable II (2006)

08 Samuel Shadown V (2003)
09 Lumines (2005)
10 Geometry Wars: Retro Evolved 2 (2008)
11 Alone in the Dark (2008)
12 Vampire HD (2008)
14 Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

01 BioShock (2007)
02 Disclosure (2004)
03 Psi-Dive (2004)
04 Tony Hawk's Underground (2004)
05 Metal Slug 6 (2006)
06 Heavenly Sword (2007)
07 Prince of Persia (2008)

Special Edition mit Exklusiv-Cover

nur hier oder im Internet
unter www.maniac.de



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst
Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich
und nur Abonnenten können sie nachbestellen.

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 €



FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
089 / 85 85 38 45

In-Time Aboservice
M! Games Abo
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere die M! 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
zu viel gezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Die bei Vertragsabschluss gemachten Angaben sind festzulegen. Sie können jederzeit geändert werden. Zur Durchführung der Forderung des Aboservice ist die Erfüllung der Angaben erforderlich. Bei Nichterfüllung der Angaben wird die Aboservice nicht durchgeführt. Die Aboservice ist ein Angebot des In-Time Aboservice. M! Games ist ein Produkt von M! Games.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **M!-Team, Deutschland**
 Hersteller: **Cybermedia Verlag GmbH**
 Termin: **letzter Freitag im Monat**
 Preis: **4,50 Euro**

Unterstützt: **bis 50.000 Leser (offline)**,
 Sprache: **deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesesatz
 » **PS3 vs. 360:** Wir neben alle Konsolen lieb
 mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Sing player 10 von 10
 Multiplayer 9 von 10
 Grafik 9 von 10
 Sound 1 von 10

99

1921 - Das älteste Multiformat-Magazin
 Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele
 ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Text).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, auf Stauigkeit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele

besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Kenne Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Sieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



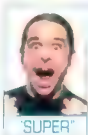
NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam - und diesen Monat ihr Lieblingsgame für das Master System.



Oliver Schaites

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Mirror's Edge (PS3), Street Fighter IV (PS3), Resident Evil 5 (360)
 Hört zurzeit: Autumn - Altitude, Winger - The Very Best Of
 Master-System-Liebling: Fantasy Zone



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
 Spielt zurzeit: Streets of Rage 1-3 (PS3), Bust-a-Move 4 (PSONE), Flower (PS3), Resident Evil 5 (360)
 Hört zurzeit: Endo - Songs for the...
 Master-System-Liebling: The New Zealand Story



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
 Spielt zurzeit: Fallout 3 (360), 3 on 3 NHL Arcade (PS3), Buzz! Quiz TV (360)
 Hört zurzeit: Zack and Miri Make a Porno (Blu-ray)
 Master-System-Liebling: Wonder Boy



Thomas Stuchlik

Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
 Spielt zurzeit: Fallout 3 (PS3), Resident Evil 5 (360), Halo Wars (360)
 Hört zurzeit: The Prodigy - Invaders Must Die
 Master-System-Liebling: After Burner



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Mad World (Wii), Street Fighter IV (PS3), Soulcalibur IV (360)
 Hört zurzeit: Sopor Aeternus - Sanatorium Altrosa
 Master-System-Liebling: The Terminator



Marcus Gruner

Experte für: Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie
 Spielt zurzeit: Street Fighter IV (360), Fallout 3 (360), Resident Evil 5 (PSONE)
 Hört zurzeit: Blumfeld - jenseits von Jedem
 Master-System-Liebling: Columns



Philip Ull

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
 Spielt zurzeit: Halo Wars (360), PES 2009 (Wii), Mirror's Edge (360)
 Hört zurzeit: Four Year Strong - Rise or Die Trying
 Master-System-Liebling: Populous



Max Wilgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Chrono Trigger (DS), Dragon Quest V (DS), Star Ocean: Second Evolution (PSP)
 Hört zurzeit: Die Ärzte - Jazz ist anders
 Master-System-Liebling: Phantasy Star



Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie
 Spielt zurzeit: Disgaea 3: Absence of Justice (PS3), massig PC-Engine-Games
 Hört zurzeit: Manowar - Hell on Stage
 Master-System-Liebling: Wonder Boy III

Resident Evil 5



Mimik und Animationen der Gegner sowie die Lichteffekte begeistern, einige mittelmäßige Texturen und ein paar karge Szenarien kratzen ein wenig am schönen HD-Lack

„Ja, es ist es wert!“ Den letzten Worten von „Resident Evil 5“-Darsteller Chris Redfield kann man sich nur anschließen: Die gut 16 Spielstunden belohnen einen mit packenden Gelechten, toller Grafik und einem ausgefeilten Koop-Part. Teil 5 spielt sich rund und der hohe Produktionsaufwand wird an jeder Ecke sichtbar: Seien es die flüssigen Animationen, die verschwenderischen

Details in den Levels, die wunderbar grotesken Bossgegner oder die oft mehrere Minuten langen Zwischensequenzen mit ihren filmreifen Kamp choreographien – Capcom hat das Portemonnaie weit geöffnet und ein Action-Spiel abgeliefert, das mit jedem Bildschirmpixel selbstbewusst 'Ich bin ein Blockbuster' verstromt.

Action-Spiel? Kein Horror? Richtig gelesen. Mehr noch als der Vorga-

nger entfernt sich Teil 5 von seinen Zombiefilm-Wurzeln: Schockmomente sind ebenso fehlangezeigt wie typische Gruselschauplätze à la Schlosskerker oder einsames Herrenhaus. Dazu kommen ein streng lineares Leveldesign, deutlich mehr Gegner pro Quadratmeter sowie ein fast zwei Dutzend Waffen umfassendes Arsenal an meist großkalibrigen Wummen. Bezeichnend, dass Ihr gleich in den ersten Spielstunden Shotgun, Maschinenpistole, Scharfschützengewehr und sogar einen Magnum-Revolver findet.

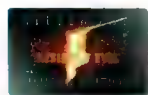
Wer die ersten erforschungs- und ratsellastigen „Resident Evil“-Episoden als Maß der Dinge ansieht und die Neuausrichtung in Teil 4 mit Grausen verfolgt hat, macht dem-

nach besser einen Bogen um „Resident Evil 5“.

Cleveres Maachen

Wer sich nicht zu dieser Gruppe zählt und eine Schwäche für Action-Games hat, darf mutig den Vorbestell-Button drücken und ab 13. März im Duett infizierte Feinde meucheln. Der Team-Aspekt ist Kern und zugleich große Stärke von Teil 5: Von Beginn an sind Chris Redfield und Sheva Alomar (beides Mitglieder der Anti-Terrorereinheit BSAA) auf Gedeih und Verderb miteinander verbunden. Ob Banales wie das Verschieben von schweren Containern, das Eintreten von verkeilten Stahlüren oder komplexeres wie das taktische Aushe-

FÜR JÄGER & SAMMLER



In Deutschland freuen sich Sammler über die limitierte Steelbook Variante für die PS3-Version. Neben dem Steelbook umschließt die Edition eine Bonus-Disc mit Making of Movie sowie einem Trailer zum Resident Evil Degeneration-Film. Für den Spaß müsst Ihr allerdings tief in die Tasche greifen: Statt 60 sind für die Collector's Edition 80 Euro fällig. Schade, in den USA liegen die Collector's Edition zusätzlich eine Chris Redfield Action-Figur, eine BSAA-Pakette, ein Anhänger in Afrika-Form sowie eine Trichter-Tragetasche bei, und das alles für schmeichele 80 US-Dollar.



Bekannt durch Gegen-Behandlung, üster in Waffen auf. Im Inventar punktet Ihr beliebig Wummen und Munition, so wie in den Kisten früherer Episoden.



PS3 Alte Bekannte mit neuen Innereien: Die infizierten Hunde sind bissig, aber mit der Shotgun leicht unter Kontrolle zu halten.



360 Sieht bekannt aus, ist aber neu und vergammelt gefährlich: Das Reaver-Insekt wendet die Gestalt, und tötet Euch, sobald es Euch zu fassen bekommt.

beln eines Bossgegners, der nur an einer Stelle am Rücken verwundbar ist – Zusammenarbeit zieht sich wie ein roter Faden durch das Abenteuer. Segnet eine der Spielfiguren das Zeitliche, heißt es 'Game Over'.

Spielt ihr ohne menschlichen Partner, übernimmt die CPU die Kontrolle von Sheva. Und das macht sie mit Bravour: Ab und an steht Sheva zwar kurz in der Schusslinie oder stirbt, weil sie zu forsich attackiert hat; die meiste Zeit aber unterstützt sie Euch mit präzisen Schüssen, dem Verabreichen von Heilsprays oder

-pflanzen in brenzligen Situationen und dem selbstständigen Einsammeln von Items. Sheva ist sogar so clever, dass sie Euch Munition weiterreicht, wenn sie damit nichts anfangen kann (weil sie die entsprechende Waffe nicht besitzt) oder ihr dringend Nachschub braucht. Zudem legt ihr auf Knopfdruck fest, ob Eure Partnerin passiv ('Decken') oder aktiv ('Angreifen') agieren soll: Diese Funktion ist vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen entscheidend, wenn es um das Ausschalten von robusten Gegnern geht. 'Decken' bedeutet, Sheva bleibt in Eurer Nähe, feuert kontrolliert mit der Standardpistole und heilt Euch sofort bei Bedarf. 'Angreifen' heißt, sie zückt großes Kaliber und stürmt gegen Feinde. Das führt dazu, dass sie einerseits die Aufmerksamkeit auf sich zieht, andererseits nicht mal schnell ein Heilmittel anwenden kann, weil sie nicht an Eurer Seite ist. Überlegt Euch also gut, in welcher Situation welche Taktik angebracht ist.

Spielt ihr mit einem menschlichen Partner (wahlweise via Splitscreen, Netzwerk oder online; Einstieg nur nach jeder Mission möglich), müsst ihr Eure Vorgehensweise absprechen und gesammelte Items gerecht aufteilen. Im Spiel lassen sich Gegenstände nur in Echtzeit und in unmittelbarer Nähe zueinander tauschen – erfolgt bei dieser Aktion eine Attacke, steckt ihr den Treffer ein! Nach dem Abschluss eines Un-

RESIDENT EVIL: MIKAMIS ERBE



Resident Evil-Papa Shinji Mikami arbeitet heute für Platinum Games



PS3 Der Aufstieg: Mikami setzt sich mit Resident Evil ein Denkmal



Wii Der Fall "PN.03" flöppt. Mikami tritt von seinem Manager-Posten zurück



Wii Erfolgreiche Auserzählung: Mikami macht mit Teil 4 die 'Resident Evil'-Serie fit für die Zukunft

Wenige Spiele-Serien schaffen das Kunststück, über Jahre hinweg ein hohes Qualitätsniveau zu halten und sich im richtigen Moment mit einem Paukenschlag neu zu erfinden. Nintendos Mario-Reihe ist eine davon: Sie sprang auf dem N64 buchstäblich in eine neue Dimension und erweiterte das ehemals reinrassige Jump'n'Run um eine Adventure-Komponente in einer freierkündbaren Welt.

Noch einschneidender verlief dieser Prozess beim Survival-Horror-Begründer 'Resident Evil'. Entwickler-Guru Shinji Mikami definierte 1996 als Direktor Aussehen und Spielablauf der Serie vorberechnete Hintergrundgrafiken, an Filme erinnernde Kameraperspektiven, ein gemächliches Spieltempo und gut getimte Schockmomente – ein Erfolgsrezept für kommende Teile. In der Kameraleiter nach oben gestiegen, war Mikami an den Fortsetzungen nur noch in überwachender Funktion beteiligt. Wie das Leben so spielt, klappte sein späteres GameCube-Projekt 'PN.03'. Er hangelte den Manager-Posten an den Nagel und übernahm wieder die volle Rolle als Direktor. Bei dem bereits in Arbeit befindlichen 'Resident Evil 4' erkannte, dass sein ehemaliges Baby mittlerweile an Altersschwache litt und entschied sich zu einem radikalen Schritt: Weg mit starren Renditegrafiken, weg mit dem gemächlichen Spieltempo! Stimmungsvolle Echtzeit-Optik und actiongeladene Kämpfe mit Gruppen von flinken Gegnern lautete das neue Credo. Und Mikamis revolutionäres Konzept ging auf. Kritiker und Spieler waren 2005 von dem Ergebnis angetan – nur wenige Hardcore-Verfechter der alten Zeiten trotzten.

Vier Jahre später erscheint 'Resident Evil 5' – ohne Beteiligung von Shinji Mikami. Eine Revolution ist Teil 5 nicht geworden, aber eine konsequente Weiterentwicklung.

terkapitels (z.B. 2-1) verwaltet ihr Items gefahrlos: Kauft neue Waffen oder Heilsprays, verscherbelt ungenutzte Wunden oder gesammelte Schätze, verbessert MG & Co. mit höherer Magazinkapazität oder Durchschlagskraft und arrangiert Euer Inventar neu. Widmet Letzterem ruhig die ein oder andere Gedenkminute: Da in 'Resident Evil 5' vier Objekte erstmals per Steuerkreuz schnell gewählt werden dürfen, ist die Platzierung in dem 3 x 3 Kästchen großen Inventar entscheidend. Gegenstände, die ihr ablegen, aber nicht wegwerfen wollt, bunkert ihr im zweiten Inventar, das ausschließlich nach einer Mission zugänglich ist – eine Reminiszenz an die Kistenfrüherer 'Resident Evil'-Episoden. Ein prägendes Serien-Detail wurde zudem entsorgt: Gespeichert wird nun regelmäßig automatisch und



Matthias Schindler

Eshat(zu)langgedauert. Erst nach zehn Spielstunden hatte mich 'Resident Evil 5' komplett in den Bann gezogen, endlich wurden der Spielverlauf abwechslungsreicher, die Story besser und die Shootouts übersichtlicher. In der ersten Spielhälfte haben mich das lineare Level-Design und die vorhersehbaren Gegnertypen (keiner da –> Artefakt geklaut –> 10 Feinde tauchen auf) stellenweise sogar gelangweilt. Überhaupt finde ich das Spiel in allererster Hinsicht altdöckisch: viele Menüs, viele Textiles, viele Ladestellen. Unnötigen Stress wiederum beschert mich das Echtzeit-Inventar, außerdem vermisse ich den Handler und das Kombinieren von Schätzen. Doch genug gekneckt: Auf der Habenseite stehen die Spitzengrafik, pompöse Bosskights, meine superschlaue Kollegin und der vielleicht beste Koop-Modus der Actionwelt.



Thomas Stachnik

Über die Jahre habe ich die Marke 'Resident Evil' schätzen gelernt. Von Teil 4 war ich allerdings noch nie ein Freund – doch bei 'Resident Evil 5' packte mich wieder die Spielreue. Ich kämpfe mich verblissen durch die Zombienhorden, dank des ausbalancierten Spielverlaufs und der fairen Checkpoints kommt selten Frust auf. Auch grafisch fährt das packend inszenierte Abenteuer dicke Geschütze auf. Was ich jedoch vermisst habe, sind Schockmomente und gruselige Szenarien. Aufgrund des Action-Schwerpunkts kommt die Atmosphäre etwas kurz. Das größte Manko bildet jedoch die Linearität, die Euch nicht einmal das Zurückgehen in bereits besuchte Bereiche gestattet. Dennoch: Viele Anspielungen auf die vorigen Teile und bekannte Personen lassen mich wieder liebend gerne ins 'Resident Evil'-Universum eintauchen.



Werum stehen hier überhaupt Gasflaschen herum? Und warum hat der eine Maske auf? Egal, ich lasse denen jetzt den Mensch

nicht mehr via Schreibmaschine und Farbband.

Ohne Verschlaufpause

Wie eingangs erwähnt, ist Teil 5 eine dezent veränderte HD-Version von "Resident Evil 4". Klar, die Schaulat-

ze haben sich gewandelt: ein afrikanisches Dorf in sengender Mittagssonne, eine an "Tomb Raider" erinnernde Ruinenstadt unter der Erde, eine technisch-kühle Erdölraffinerie – ein deutlicher Bruch mit den typischen, fast schon romantisch wirkenden Grusel-Lokalitäten früherer

Teile; und vor allem Geschmackssache.

Der Spielverlauf lässt Euch wie in Teil 4 kaum Zeit zum Lüftohlen. Das Tempo ist dermaßen hoch, ihr fliegt förmlich durch das Abenteuer: hier ein Storysnipsel um die Herkunft des Progenitor-Virus, da eine Rück-


blende auf den letzten Einsatz von Chris Redfield und seiner ehemaligen Partnerin Jill Valentine; hier ein Kampf gegen ein Dutzend infizierter Menschen, da ein Duell gegen eine furchterregende Tiermutation; hier eine Verfolgungsjagd durch die Savanne, da ein Quick-Time-Event mit Todesgarantie beim Drücken der falschen Taste – eine Mischung, die schon bei "Resident Evil 4" für Begeisterung sorgte.

Das tut sie auch hier. Allerdings wirkt Teil 5 an vielen Stellen schematisch. Hebel ziehen, Türen auf, Gegner rein – dieses Muster ist nicht gerade originell und kommt häufig vor. Der Vorgänger war in dieser

DIE STEUERUNG


Klassisches Kontrollschema

Kenner von "Resident Evil 4" fühlen sich sofort heimisch, denn Teil 5 bietet wohl wie das klassische Bewegungslayout. Mit dem linken Stick aufr und dreht sich der Held. Mit dem rechten Stick bewegt ihr die Kamera. Allerdings könnt ihr nicht seitwärts laufen. Diese Steuerung wirkt im Vergleich zur neuen Alternative (rechts) abtackern und schränkt eure Agilität ein – für Nostalgiker.




Neues Kontrollschema

Vorbild Ego-Shooter: Mit dem rechten Knüppel schauen sich Chris bzw. Sheva um. Mit dem linken Stick bewegt ihr Euch vorwärts und erstmals auch seitwärts. Ebenso praktisch ist die vom Vorgänger bekannte 180°-Drehung. Auch hier rammt ihr mittels A- bzw. X-Button. Mit einem schnellen Shooter à la "Call of Duty 4" lässt sich die serienentpinnung etwas träge Steuerung allerdings nicht vergleichen.




Klassische Aktionen

Wie schon in Teil 4 zielt ihr mit der Schultertaste und bringt den Gegner dank Laserpointer oder Zielfernrohr zum Beispiel punktgenau zu Fall. Mit der linken Schultertaste habt ihr schnellen Zugriff aufs Überlebensmesser; mit dem rechten Kisten oder Fässer zerbrechen und Nahkampfatacken ausführen. Wieder mit dabei sind situat onsbabhängige Aktionen des Vorgängers: Auf Knopfdruck öffnet oder tretet ihr Türen auf, lehnt Euch an Wände, sammelt Items oder legt Schalter um. Im Nahkampf versetzt ihr taumelnden Gegnern außerdem Kinnhaken oder Tritte. Selbst Abstinenzler des Vorgängers haben die Befehle nach kurzer Einarbeitung intuitiv.



Neue Aktionen

Neu in Teil 5 ist neben der Seitwärtsbewegung die jederzeit einblendbare Karte (Bild unten) – umständliches Umschalten entfällt. So habt ihr immer das nächste Etappenziel, eure Kollegen und die Levelarchitektur im Blick. Die Teamaktionen gestalten sich simpel: Mittels B bzw. Viereck ruft ihr Sheva und gebt das Kommando zum Angriff oder zur Verteidigung. Zu zweit führt ihr mit korrektem Timing sogar Combo-Attacken aus. Auch das Inventar wurde runderneuert. Wie in "Resident Evil Outbreak" pausiert das Spiel nicht, während ihr eure Objekte ordnet. Jeder Charakter ist auf neun Gegenstände beschränkt. Mittels Steuerkreuz wechselt ihr im Nu eure Waffen.





Der Super

Meine Kollegen können an Steuerungsdelas nörgeln oder den mitunter vorhersehbaren Spielverlauf kritisieren. "Resident Evil 5" ist ein Action-Knaller, der

etwage Konkurrenz mit hervorragender Präsentation, tadellosem Koop-Modus, einwandfreier Spielbarkeit und riesigem Umfang schlägt. Während der etwa 16 Stunden dauernden Kampagne gibt es nur ein, zwei kleine Durchhänger wie das aufgesetzte wirkende Spiegelverstell-Rätsel im "Tomb Raider"-Stil. Die gruselfreien, sehr technischen Schaulätze sind Geschmackssache: Insgesamt hatten die Levels in "Resident Evil 4" aber mehr Flair und Wiedererkennungswert. Als Serienfan freute ich mich über das ein oder andere Aha-Erlebnis in Bezug auf die übergreifende Story – ein Meilenstein in Sachen interaktiver Erzählung ist allerdings auch Teil 5 nicht geworden.



PS4: Netze Details: Ausrüstung, Kampfmessie – und der großen Wunden und Schutzeileung sieht ihr an den Körpern der Protagonisten



314: Chris und Sheva sind in der Lage, Nahkampf Moves aneinanderzuziehen: Trefft ihr einen Gegner in Kopf, Bein oder Arm, startet Chris auf Knopfdruck mit einem Faustschlag die Combo. Sheva kommt im Solo-Modus automatisch dazu und führt einen Fußtritt aus (Bilder von links). Steht der Feind anschließend noch, darf Chris noch einmal zulangen

Hinsicht weniger vorhersehbar und organischer aufgebaut. Dort gab es zum Beispiel wesentlich mehr Abschnitte, die bereits mit Feinden gefüllt waren: Sie lauerten in Höhlen und Gängen und mussten nicht erst sichtbar ins Level gelassen werden – das hielt den Spielverlauf frisch

Steuerungsphilosophie

Hoffnungslos veraltet oder perfekt an das Spielkonzept angepasst? Die Kontrollen gleichen dem Schema von "Resident Evil 4" und bieten auf Wunsch zusätzlich das Seitwärtslaufen an. Allerdings funktioniert dies nicht, während ihr eine Waffe in der Hand haltet: Wollt ihr mit dem Messer zustecken oder schießen, müsst

Ihr stehenbleiben. Rennen, zielen und ballern gleichzeitig wie in EAs Sci-Fi-Horror "Dead Space" ist nicht möglich.

Für diese Designentscheidung spricht das auf Präzision ausgelegte Kampfsystem: Um tödliche Kopftreffer zu landen oder Feinden gezielt ins Bein zu schießen, bedarf es trotz Laserpointer einer ruhigen Hand. Gerade das Anvisieren von Extremitäten ist auf höherer Schwierigkeitsstufe unumgänglich – nur so könnt ihr eine Nahkampflattacke starten und großen Schaden anrichten, ohne eine Kugel zu verschwenden (siehe Bilderserie oben). Dagegen spricht das umständliche Manovrieren während eines Kampfes: von den Feinden weglaufen, 180°-Drehung,

zielen, schießen – elegant und dynamisch sieht anders aus. Am Ende ist es Geschmacks- und Gewohnungssache. Wir haben im gesamten Spiel keine Stelle entdeckt, die aufgrund der eigenwilligen Kontrollen unfair wäre. Im Gegenteil: Die Steuerung ist präzise und eingängig, nach kurzer Einarbeitungszeit wirkt sie bereits vertraut.

Habt ihr das Hauptspiel beendet, geht es erst richtig los. Es warten neue Kostüme, Grafikfilter, Miniatuten und mit "Söldner" sogar ein neuer Modus: Letzterer gleicht dem aus Teil 4 (der nicht in der deutschen Version enthalten war) und bietet abgeschlossene Maps, auf denen ihr in Arcade-Manier innerhalb eines Zeitlimits Feinde meuchelt. *os/ts*



Michael Herne

Trotz einiger altbackenen Entscheidungen der Entwickler hat das ungruselige Action-Fest bei mir gezündet: Der Umfang stimmt und der Wieder-spielwert ist nicht zuletzt

wegen des famosen Zweispielers-Modus enorm hoch. Das Koop-Konzept überzeugt zwar schon mit der hervorragenden KI-Partnerin, doch erst zu zweit läuft "Resident Evil 5" zur Hochstform auf

RESIDENT EVIL 5

Entwickler: **Capcom, Japan**
Hersteller: **Capcom**
Termin: **13. März**
Preis: **60 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler (online),**
Sprache: **englisch, Text: deutsch**

- erscheint ungeschnitten in Deutsch und Koop-Modus. So ist kein System-Link oder Online
- hoher Langzeit-Spaß dank vieler freigespielter Extras

SPIELSPASS

Singelplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

88

10: Nicht so rund wie Teil 4, aber immer noch ein klasse Action-Spiel mit vorzüglichem Koop-Feature und großem Umfang.



315: Seltsam: Köpfe zertreten ist in Teil 5 wieder erlaubt. Köpfe absagen jedoch nicht



316: An einigen Stellen geht es nur mit Teamwork weiter. Hier müssen Chris und Sheva gleichzeitig ein Ketten ziehen

Castle

REMAKE



HAUNTED CASTLE

Systeme: Arcade, PS2

Die in Japan "Akumajo Dracula" betitelte Automatenversion zeigt Simon Belmont im Conan-Quell und lässt die bis dato langsamsten Peltchenläufe der Serie.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥

REMAKE

1993



AKUMAJO DRACULA

Systeme: Sharp

100.000

Das Remake des ersten "Castlevania" für den Sharp X68.000 Heimcomputer ähnelt in großen Teilen dem Spiel, beinhaltet aber einige neue Levels und leichtes optisches Lüftung.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA

Systeme: Famicom Disk System, NES, C64, Amiga, SGA, Wii VC a.a.

Am 26. September 1986 öffnet "Castlevania" auf Famicom Disk unter seinem japanischen Originaltitel "Akumajo Dracula" (Draculas Teufelschloss) erstmals die Pforten. Die Umbenennung erfolgt beim US-Release auf NES. Grundlagenthe Elemente der Plattform-Pelzchenerei wie Boss-Quellen gegen Gothic-Monster, zerstörbare Kisten und herzerbehebende Sekundär-Waffen sind vorhanden.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



VAMPIRE KILLER

Systeme: MSX

Einen knappen Monat später folgt die in Europa und Brasilien als "Vampire Killer" bezeichnete "Akumajo Dracula" für Heimcomputer. Grafisch identisch mit dem US-"Castlevania", weist diese Version bereits RPG-Elemente und komplexeren Spielverlauf auf.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Systeme: NES, Wii VC

Geistiger Nachfolger von "Vampire Killer" und Vorläufer von "Symphony of the Night". Held Simon peltsch sich durch eine Overwelt mit Tag- und Nachtzyklus, Erfahrungspunkten, Shops sowie Dorfbewohnern, die unter einer mienen Übersetzung leben.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

Systeme: NES, Wii VC

Der dritte NES-Teil führt zurück zur reinen Plattform-Aktion, perfektioniert diese aber mit alternativen Routen und drei Kameradens. Die Treuer Belmont zur Seite stehen: Draculas rebellischer Sohn Alucard, die Priesterin Sigha und der kastanjenbraune Pinet Grant. Für viele Fans die beste 8-Bit-Episode.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



SUPER CASTLEVANIA IV

Systeme: Super Nintendo, Wii VC

Die 16-Bit-Interpretation des US-"Castlevania" statzet Simon mit spektakulären Peltchenmanövern aus. Wie Indy schwingt er sich daran durch die Luft, per Digibros lässt er sie in alle Himmelsrichtungen schneit. Schwindelerregende Mode-7-Effekte lassen Kronleuchter baumeln und eine riesige Halle rotieren. Noch heute sehenswert.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



AKUMAJO DRACULA X: CHI NO RONDO

Systeme: PC Engine, Wii VC

Das ständigermäßig praktische PC-Engine-Absentur von Richter Belmont lässt wie der dritte NES-Teil Altamiranos und mit der megalomane Mana einen veränderten Zweiteiler: Prominentestes Feature ist der Team-Crush, mit dem ihr große Herausforderungen für eine mächtige Sekundärwaffen-Spezialattacke öffnet.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥

SPIN-OFF



AKUMAJO SPECIAL: BOKKO DRACULA-KUN

Systeme: NES

Komische "Castlevania"-Parodie schafft es niemals in den Westen. Protagonist Kid Dracula möchte später auch einige "Parodie"-Episoden unleser.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥

HANDHELD



KID DRACULA

Systeme: Game Boy

Spielrecht seltsame Plattform-Kopie. In Fankreisen sind der kleine Vampir und sein kniffliger Kumpel, der Sonnenmann, längst Kult. Leider wurde die Serie nicht fortgesetzt.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥

HANDHELD

Bereits früh in der Seriensgeschichte zeigte "Castlevania" einen Zweig von Handheld-Allegorien, die sich bis heute einer robusten Gesundheit erfreuen.



CASTLEVANIA: THE ADVENTURE

Systeme: Game Boy

Auf dem Game Boy debütierte ein anderer Belmont: die Peltsche: Christopher rage Dracula im 16. Jahrhundert und mit dem typischen Kinderfahnenfahnen früher Game-Boy-Titel. Fliesen und Peltchen-Downgrades bei Feindkürzeln, Sekundär-Waffen fehlen.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

Systeme: Game Boy

Das zweite Game-Boy-Absentur zeigt mehr Peltchen-Fahrer und Komfort per Passwort-System. Außerdem sind nun endlich die Zielwaffen wie Wahrwasser und Axt in einem nackten "Castlevania" verfügbar.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA LEGENDS

Systeme: Game Boy

Passable Absicht des Game-Boy-Relais. Magistri Sonia Belmont kann alle Vorläuferin zu Shanoa aus "Order of Ecclesia" gesehen werden. "Legends", die NES-Titel sowie "Circle of the Moon" ziehen heute nicht mehr zur offiziellen Serien-Chronologie.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Systeme: GBA

Während die rasanten Kisten durch dreidimensionale Mitnahme irritieren, lassen man sich für den GBA auf die Tugenden von "Gothic". Ein gewichtiges 2D-Schloss, RPG-Elemente und riesige Kisten machen Nathans Absentur noch heute spielenswert.

Spielqualität: ♥♥♥♥♥

Sania

REMAKE

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

System: Mega Drive
Die in USA "Bloodlines" genannte Mega-Drive-Version vermischt mit dem Helden John Morris auf Eltern Seiten Romanfigur Quincy Morris und hält technisch wie spielerisch das hohe Niveau von "Chi no Rondo". Die heimstrübende Story spielt am Anfang des ersten Weltkriegs.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

REMAKE

CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS

System: SNES
Eine magische Interpretation von "Chi no Rondo" mit neuen Leveldesigns und weniger optionalen Plänen für Held Richter Belmont. Kritiker und Fans reagierten eher verhalten und moisierten unfähige Passagen, das Fehlen von Maria sowie Schlampeien bei Gegenverhalten und Bedienung. Lediglich audiovisuell befriedigend.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA CHRONICLES

System: PSone
Die PlayStation-Version des 1989. Remakes

von 1993 verfügt über Remakesequenzen, überarbeitete Grafiken und zusätzliche Spielmodi wie "Time Attack". Spielerisch höchst traditionell und deshalb heute nur für Liebhaber interessant.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

System: PSP
Remake von "Chi no Rondo" mit klassischer 3D-Grafi. Die Originalversion sowie "Symphony of the Night" gibt's ebenfalls zum Freispiel.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

System: PSone, Saturn, XBLA, PC
Richter und Maria aus "Chi no Rondo" verbinden sich mit Draculas Schwarmm Alucard und revolutionieren die Serie. Ein einziges Riselevel im "Metroid"-Stil, Erfahrungspunkte, Rüstzeug und Waffen sowie beschwörte Familien ergeben einen Vollblut-Hit. Bis heute Kult: Die zweite Hälfte des Spiels schließt Euch durch ein auf dem Kopf stehendes Schloss.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

3D

An diesem Punkt spaltet sich die Serie in 2D und 3D-Phasen. Letztere können bis heute den zweidimensionalen Vorläufer nicht das Wasser reichen.



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

System: N64
Carrie und Richter wird die zweite Hälfte eines des ersten 3D-"Castlevania"-zuteil. Aus heutiger Sicht blühten dank schräger Kamera und Metaschattungen. Ende 1998 lockten Action-Adventure-Elemente und multiple Enden.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

System: N64
Kaum ein Jahr nach dem ersten 3D-"Castlevania" streift Wolfsmensch Cornell durch die grafisch wie spielerisch leicht renovierten Hallen des ausstrahlen altbekannten N64-Schlössers.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

System: PS2
Leon Belmont wagt den nächsten Sturm auf ein 3D-Turfschlösschen und bleibt einmal mehr im spielerischen Mittelmaß hängen. "Devil May Cry"-Kon mälern die Kritiker.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥



CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

System: PS2, Xbox
Held Hector versucht, einige "Soul"-Elemente in die dritte Dimension zu heben, und präsentiert die an Alucard Familien erinnernden Beschwörungswortfächer. Grafische Pracht und Spielqualität der 2D-Teile werden nicht erreicht.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEOID

"Symphony of the Night" zog eine Reihe hochgeliebter 2D-Spieler nach sich, die als Merkmale die RPG-Elemente und das an "Metroid" erinnernde labyrinthische Riselevel haben. Fans sprechen von "Castleroids".

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSEMBANCE

System: GBA
Justin Belmont durchstreift das gewundene Bohnenfeld in bewährter "Soul"-Manier und hebt sich durch die Sammlung möglicher Bücher vom Vorgänger ab. "Hd" ist heute zusammen mit "Ave of Sorrow" im Doppelpack zu haben.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEVANIA: ANITA OF SORROW

System: GBA
Der erste und letzte GBA-Teil macht die Vampijer zu Seelenjäger. Some Cruz Fähigkeit zur Seelenabsorption addiert Seelenlicht zum schmelzbaren Spielstil der Vorgänger und resultiert in einem grandiosen GBA-Finale.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

System: PS
Sinnlos Cruz kehrt auf dem DS zurück und liefert einmal mehr ein grandioses 2D-"Castlevania" ab mit praktischem Riselevel, schrägmodernden Seelenabsorption und bieder etwas aufwachen Touchscreen-Möglichkeiten.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

System: DS
Jonathan und Charlotte Belmonte führt die Handlung der Mega Drive-Epoche fort, ansonsten orientiert es sich am DS-Vorgänger. Erstmalig gibt es Gäste. Mögliche Portraits bieten Abwechslung, wiederholen sich aber ab der Hälfte.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCELORIA

System: DS
Die "Schwarze Katze" Shantia bringt die DS-Folge wie im Burneschau Ende. PSP- und Sorrow-Elemente der Vorgänger treffen auf Platform-Action und Boss-Kämpfe der alten Schule. Eine frei begehbare Darkwelt inklusive Questgeber-Dorf, Geheimtorte und Bonus-Mini lassen kaum Platz für Wünsche.

Spieldesign: ♥♥♥♥♥

Castlevania Judgment



Die "Castlevania"-Reihe hat eine lange Geschichte voller Höhen, Tiefen, Neuaufrichtungen und Rückbesinnungen hinter sich (siehe Stammbaum vorige Doppelseite). Dennoch blieb sich die Geschichte um Dracula und den Belmont-Clan immer treu und wagte keine Genre-Ausflüge.

Jetzt lässt Konami die Vampire und Peitschenschwinger erstmals in Beat'em-Up-Gefilden fremdgehen. Die Prominenz der besten Episoden versammelt sich an Schauplätzen rund um das legendäre Dracula-Schloss und stellt sich in Mann-gegen-Mann-Duellen. Belmont-Fans greifen auf die Urgesteine Simon und Trevor zurück, während Vampiren mit Silberhaar Alucard oder dessen Vater antreten; neben Maria, dem zeitreisenden Aeon und dem Golem sind sogar Shanoa, die Heldin aus der neuen DS-Episode "Order of Ecclesia", und der Tod höchstpersönlich mit von der Partie.

Remote-Peitsche

Die Spielmechanik von "Castlevania Judgment" erinnert an das "Power Stone"-Duo – allerdings bestreiten wie im ersten Teil nur zwei Protagonisten den Kampf. Die Duellanten bewegen sich frei durch die begrenzten Schauplätze, attackieren, weichen gegnerischen Angriffen aus, schnappen sich Extras aus zerstörbaren Gegenständen oder missbrauchen diese als Wurfgeschoss.

Die Vampirei-Kellerei nutzt die Eigenheiten der Wii-Steuerung:



Matthias Gruner

Nach "Castlevania Judgment" ist mir endlich klar, warum "Super Smash Bros. Brawl": Die Remote nicht unterstützt: Wenige Runden mit hektischer Fuchtelerei

bescheren ein schmerzendes Handgelenk, zudem hat man nie das Gefühl, seine Figur kontrolliert zu steuern. Mit dem Classic-Controller spielen sich die Vampirspiele zwar besser, dennoch entscheidet immer wieder der Zufall über Sieg oder Niederlage. Die überladene Steuerung lässt Euch nur selten alle Feinheiten nutzen. Ebenso unglücklich die träge Kamera – ständig verdeckt ein Charakter den anderen. An den unspannenden Kämpfen ändern auch die toll inszenierten Super Combos nichts. Nur Sammlernaturen mit hoher Frustrationstoleranz werden mit "Judgment" irgendwann warm. Die Grafik gefällt mir trotz schwammiger Texturen, die Charaktere und Schauplätze haben immerhin Wiedererkennungswert.



Wii Duell der Helden: Trevor Belmont und Draculas Sohn Alucard lassen im Uhrenturm Schwert und Peitsche sprechen

Schwingt die Remote für vertikale oder horizontale Attacken, bei gehaltenen B-Taste hagelt es Spezialmanöver. Auf Knopfdruck blocken die Kämpfer oder springen; durch Schütteln des Nunchuks weicht ihr gegnerischen Hieben aus.

Wie in den Hauptteilen der Serie ermöglichen gesammelte Herzen den Einsatz von Extrawaffen. Füllt ihr Eure Energieleiste am unteren Rand bis zum Maximum, lässt Eure Figur via Steuerkreuz eine verheerende

Super Combo vom Stapel. Alternativ zur Remote-Steuerung kann "Castlevania Judgment" auch mit dem Classic-Controller gespielt werden.

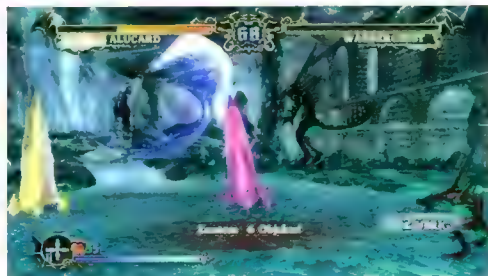
Neben den üblichen Modi ("Arcade", "Versus", "Survival") versucht Ihr Euch am mit Zwischensequenzen gespickten Story-Modus sowie der Schloss-Herausforderung: Meisterst die gestellten Aufgaben, um Euch auf der Schlosskarte zu bewegen.

Um in den Genuss aller Spielmodi, Figuren und tonnenweise Extras zu

kommen, müsst Ihr in sämtlichen Modi Vorgaben erfüllen. Ein paar schaltet Ihr frei, indem Ihr Euren Wii via DS-Link mit der Handheld-Episode "Order of Ecclesia" verbindet. Mit Freunden krasst Ihr lokal oder online Eure Kräfte.



Wii Auf dem Schlossdach: Der Golem ist als Boss nicht abzuwehren, aber viel unheimlich



Wii Alucard muss die Kristalle zerstören – die den habgierigen Eonstein was dagegen

ENTWICKLER BING

Das Tokioter Entwicklerhaus existiert seit 1993 und beschäftigt 130 Mitarbeiter. Zu den Aushängeschildern der Firma gehören die "Bloody Roar"-Serie sowie zahlreiche "Naruto"-Episoden. Auch "Dragon Quest Swords" für Wii und "Tatsunoko vs. Capcom" (Test in der letzten Ausgabe) entstanden hier. Interessant ist die Firmenhistorie: Im Jahr 2000 kaufte Bing den kleineren Entwickler Raizing auf, bei dem u.a. "Battle Garegga" entstand. Dort arbeiteten zahlreiche Ex-Programmierer von Capcom ("Gunhed", "Musha Alesia") und Toaplan ("Snow Bros.", "Tiger Heli").



Entwickler: Bing, Japan
Hersteller: Konami
Erschienen: 26. Februar
Preis: 30 Euro

Unterstützt: • bis 2 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: deutsch

- 14 prominente Castlevania-Redden
- zahlreiche Extras erspielbar
- Online-Kämpfe möglich
- nahezu alle mit Remote, Classic oder Classic-Controller spielbar

SPIELSPASS

Spieler: 2
Multiplayer: 2
Grafik: 51
Sound: 51

Hektische Schlagererei mit Vampiren und Jägern, die mit vertrautem Setting lockt und mit überladener Steuerung abschreckt.



Disgaea 3: Absence of Justice

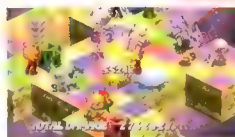
PS3 Strategie 12

Mit putziger Bitmap-Grafik, Slapstick-gespickter Handlung und verzwickten Rätselskämpfen besinnt sich die "Disgaea"-Serie auf die Werte klassischer Taktikabenteuer: In der dritten Episode dreht sich alles um die Dämonenschule, in der Hitzkopf Mao und Streberin Paspbery um den Ehrentitel wetteifern. In unzähligen Taktikkämpfen dürft ihr sowohl der Handlung folgen, als

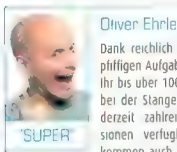
auch die Ausrüstung mittels Rätselschlächten verbessern. In diesen bestimmen die Geokräfte das Geschehen, da sie gewaltige Kettenexplosionen auslösen und Statuswerte von Freund und Feind erheblich beeinflussen können – wer die Geosteine clever arrangiert, setzt diese Eigenschaften zu seinem Vorteil ein. Spielerisch erweitert wurden vor allem die Teammanöver, mit denen sich Kameraden jetzt höherwerfen und Skills verschmelzen lassen. Team-

combos dürft ihr außerdem mittels Sitzordnung im Klassenraum und Eintritt in Studentenverbindungen nach Belieben organisieren.

Zudem hat Entwickler Nippon Ichi einige Feinheiten hinzugefügt, so gibt es jetzt überraschende Piratengriffe, eine Download-Funktion für neue Figuren und Item-Schatze, die man nur über verzwickte Bauklotzberge erkraxelt – wer blindlings um sich schlägt, zerstört den Pfad zum Bonus. oe



PS3 In den Rätselskämpfen wirken die Kräfte der Geosteine auf allen Feldern einer Farbe – setzt sie weise!



Oliver Ehrle

Dank reichlich Witz und pfiffigen Aufgaben bleibt ihr bis über 100 Stunden bei der Stange: Weil jederzeit zahlreiche Missionen verfügbar sind, kommen auch Einsteiger nicht ins Stocken. Allerdings tummelt ihr euch lediglich in Schule und isometrischen Levels, etwas mehr Auslauf und neue Optiken hätte Nippon Ichi dem Abenteuer schon gönnen können. Eisernen Fans der Serie werden die Verbesserungen deshalb zu halbherzig sein, schließlich hat man schon mehrere hundert Stunden mit den Dämonen verbracht – das schreit nach grundlegender Abwechslung!



PS3 Mit den neuen Teammanövern kraxelt die Party durch verzwickte Treppen- und Sauenwelten: Hier müsst ihr selbst über den Pfad mächtig grübeln

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller: Koch Media
Termin: im Handel
Preis: 55 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch

- » komplexe Taktikkämpfe und wie sie g kombinierbare Charaktere
- » neue Teammanöver und Piratengriffe
- » witzig präsentierte Handlung
- » technisch spartanisch

SPIELSPASS

Singlayer 8 von 10
Multiplayer -
Grafik 3 von 10
Sound 7 von 10

86

FAZIT: Die Lämmer der ersten Bank: In der Dämonenschule ist Gips gefragt, insgesamt bietet sie Fans aber zu wenig Neues.

Star Ocean: Second Evolution

PSP Rollenspiel 12

Vier Monate nach dem Remake des ersten "Star Ocean" fliegt nun die erweiterte Neufassung von "Star Ocean: The Second Story" auf der PSP ein. Und neun Jahre nach der Erstveröffentlichung auf PSone wurde die wilde Weltraumreise von Claude C. Kenny, dem Sohn von Ronxy aus dem ersten Teil, mit der komplett identischen Politur überzogen, die auch auf "Star Ocean: First Departure" glänzte. Flüssig animiert marschiert Claude durch die märchenhafte Idylle des Planeten Exel. Hierbei werden nur die Weltkarte und die Arenen für die zufällig beginnenden Echtheit-Kämpfe in echtem 3D dargestellt. Heimelige Hafenstädte, schummrige Dungeon-

keller und banditenverseuchte Wälder werden wie gehabt mit teils prachtvollen, teils sterilen Renderhintergründen dargestellt. Sämtliche wichtigen Dialoge des Spiels liegen energisch eingesprochen auf der UMD.

In den Städten und Burgen der Weltkarte wird allerlei Rüstzeug und Krimskrams eingekauft, der für die Ausübung der erlernbaren Fähigkeiten wie Malen, Kochen oder Spahen benötigt wird. Außerdem sind bei den meisten Stadtbesuchen optionale Szenen verfügbar, in denen ihr mehr über die Mitglieder Eurer bunten Truppe erfährt. So jammert der Krieger Ashton über die beiden sprechenden Drachenköpfe, die ihm

aus dem Rücken wachsen, Heilerin Rena zickt gegen Symbol-Magierin Celine und Schwert-Schönling Dias kommt nur in die Party, wenn ihr am Anfang Rena statt Claude als Hauptfigur wählt. Leichte Abweichungen zwischen Claude und Renas Version der Story motivieren zum zweimaligen Durchspielen, zumal der Ablauf der Kämpfe und viele kleinere Ereignisse davon abhängen, welche Partymitglieder ihr rekrutieren konntet. Wer allerdings gerade erst mit "First Departure" fertig wurde, empfindet die identische Präsentation, die launigen, aber irgendwann eintönigen Buttonmasher-Gefechte und das inzwischen altbekannte Skill-Set möglicherweise als langweilig. mw



Max Wölgel

Obwohl ich bei den Originalteilen den zweiten Teil klar vorziehe, muss ich "Second Evolution" leichte Abnutzungserscheinungen gegenüber "First Departure" attestieren. Story und Charaktere sind zwar nach wie vor überlegen, doch die identische Präsentation, Skills und Kämpfe begannen mich trotzdem recht bald zu langweilen. Keine Evolution.

Entwickler: tri-Ace, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 35 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch

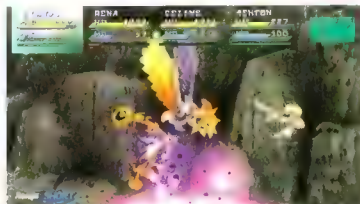
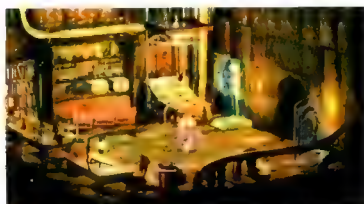
- » viele spielbare Hauptcharaktere mit leicht unterschiedlicher Story
- » Anime-Intro und fast durchgehende Sprachausgabe
- » Clock Kämpfe & Skills wie im Vorgänger

SPIELSPASS

Singlayer 8 von 10
Multiplayer -
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

82

FAZIT: Routinisiert gekaufte Fortsetzung der klassischen Fantasy-Sci-Fi-Reihe mit alternativer Hauptstory.



PSP Klassisch: Dungeon-Trips und Wanderungen erfolgen vor gerenderten Hintergründen, nur gekämpft wird in 3D-Arenen

Halo Wars



Alle Missionen dürft Ihr auch im Koop-Modus bestreiten – dabei teilen sich die Einheiten in Grün und Blau.

Dunkle Rauchwolken über schneebedeckten Feldern – unsere Warthogs und Scorpions stehen in Flammen. Zwischen zerklüfteten Gebirgsketten trotz die UNSC-Basis den Attacken der Covenant-Brigaden. Die letzten Spartan-Krieger graben sich an den Gebirgskanten ein, um den anrückenden Invasoren aufzulauern. Mit ohrenbetäubendem Donnerrollen marschiert die außerirdische Streitmacht heran. Laserstrahlen zerschneiden die Luft, Explosionen erschüttern die Basis. Nun hilft nur noch das Mutterschiff: Mit einem vernichtenden Plasma-Strahl zerteilen wir die Covenant-Armee. Die Spartans geben der schwer angeschlagenen Streitmacht den Rest – die Schlacht ist gewonnen...

Wir schreiben das Jahr 2531 – 20 Jahre vor den Ereignissen von "Halo". Der von Menschen kolonisierte Planet Harvest im Epsilon-Indi-System ist seit fünf Jahren immer wieder Ziel der Attacken der Covenant. Dennoch konnten die Erdstreitkräfte der UNSC den Angriffen widerstehen. Doch nun rücken die Außerir-



Nur Eure Infanterie darf Energiefelder durchqueren und deren Stromquelle abschalten. Erst dann kann die Hauptstreitmacht vorrücken.

dischen mit massiver Verstärkung an. Die technisch fortgeschrittene Allianz der Covenants setzt sich aus diversen Spezies zusammen, um die Kampfkraft zu potenzieren.

Vorwärts marsch!

Aber Rettung naht: Das Militärschiff 'Spirit of Fire' unter dem Kommando von Captain Cutter will den Planeten ein für allemal für die Menschheit

erringen. Mithilfe des intelligenten Bordcomputers Serina übernimmt Ihr die Kontrolle über die gesamte Streitmacht. Doch zuerst macht Ihr Euch in den Tutorials mit der simplen Steuerung vertraut. Mit den beiden Analogsticks bewegt und dreht Ihr die Kamera. Mit A wählt Ihr eine Einheit, mit X bewegt Ihr sie zum Zielpunkt oder greift Feinde an. Per Y-Taste holt Ihr zu Spezialattacken aus: Marines werfen Granaten, während

Funk

Eure Verbündeten geben Hinweise zum Spielablauf und alarmieren Euch bei unerwarteten Ereignissen.



Reaktor

Reaktoren erhöhen die Technologiestufe um einen Zähler. Nur so könnt Ihr bessere Einheiten und durchschlagskräftige Kriegsmaschinen produzieren. Baut die Kraftwerke aus, um das Technik-Level weiter anzuhieven.

Warthogs Gegner rammen. Wichtig im Eifer des Gefechts ist die schnelle Wahl bestimmter Einheiten. Mittels gedruckter A-Taste markiert Ihr Truppen innerhalb eines Zielkreises. Alternativ selektiert Ihr alle Verbündeten mit dem LB-Button. Auf dem Bildschirm sichtbare Armeen wählt Ihr dagegen mit der RB-Taste. Schnell erforscht Ihr so unbekannte Gebiete und gewinnt erste Scharmützel.

Gut versorgt

Doch ohne Nachschub kommt Ihr nicht weit. Genretypisch steht zur nächst der Aufbau der eigenen Basis auf dem Programm. Auf dem vorgegebenen Bauplatz werden neben dem Zentralgebäude auch Slots für verschiedene Gebäude errichtet. Mittels Kreismenu habt Ihr schnellen

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN



Auf dem Spielbrett gehen die Schächten weiter. Das in den USA bereits erschienene "Halo Interactive Strategy Game" nach Space Hulk-Motiven bietet nun mittelmaßige Unterhaltung. Beim neuen Strategie-Brettspiel "Risk: Halo Wars" bedient man sich dagegen eines bewährten Klassikers: Risiko. Mit den altbekannten Risiko-Regeln kämpft Ihr um die Herrschaft. Neben UNSC und Covenant kommt eine dritte Fraktion ins Spiel – die Flood. Das Spielbrett ist in sechs Regionen (sprich Kontinente) mit insgesamt 42 Territorien unterteilt. 250 Plastikfiguren unterstützen Euch bei'm Feldzug. Im Juni, er scheint das Brettspiel in den USA für 40 US-Dollar. Da die Risiko-Variante den Sprung nach Europa schafft, ist unbekannt.

Ressourcen

Sammelt herumliegende Ressourcen ein, um die Produktion größerer Einheiten zu starten.

Geschütz

Um Eure Basis vor feindlichen Angriffen zu schützen, stattet Ihr sie mit bis zu vier Geschützen aus. Upgrades wie Flammenmörser, Railgun oder Raketenwerfer heizen den Gegner so richtig ein.

Anzeigen

Werft immer ein Auge auf Eure Versorgung: Die erste Zeile zeigt die Anzahl aller Einheiten und deren Maximum auf dem Schlachtfeld an. Darunter lest Ihr aus der Technologiestufe heraus welche Gebäude Ihr errichten dürft. Die letzte Zeile gibt die vorhandenen Ressourcen an, die durch Einsammeln oder Versorgungseinheiten produziert worden sind.

Fahrzeugdepot

Nur mit fortgeschrittener Technologie-Stufe dürft Ihr Depots bauen. Im Fahrzeugdepot fertigt Ihr durchschlagkräftige Scorpionpanzer und Cobrafahrzeuge. Tipp: Gegen vier aufgerüstete Wolverine-Luftabwehrpanzer ist kein Aliengras gewachsen. Im Luftfahrzeugdepot stehen Euch die wendigen Hornet, Schwabegleiter und die UNSC-Supereinheit Vulture zur Verfügung.

Kaserne

In der Kaserne trainiert Ihr neue Soldaten wie Marines, Flammenwerfer-Einheiten und Spartans. Baut das Gebäude aus, um die Truppen mit einer zusätzlichen Einheit, Blindgranaten oder Chainguns auszurüsten – das erhöht die Kampfkraft.

Versorgungsmodul

Produktion ist der Schlüssel zum Erfolg. Dazu benötigt Ihr genügend Ressourcen. Schließlich gibt es nichts Schlimmeres, als auf dem ungeschützten Stützpunkt vom Feind überrascht zu werden, während Eure Einheiten quer über der Karte verstreut sind.

Kommandozentrum

Im Herzstück jeder Basis montiert Ihr neue Wanhogs und Spezialeinheiten, die je nach Anführer variieren. Anfangs verfügt Ihr nur über fünf Bauplätze für Erweiterungen. Erst nach zweimaligem Ausbau erhöht Ihr das Maximum von sieben Slots (hier zu sehen). Sorgt für ausreichenden Schutz, denn wenn sich die Energieleiste Eurer Basis leert, heißt es bald Game Over. Auf manchen Karten befinden sich weitere Bauplätze für neue Stützpunkte.

Zugriff auf den Bau von sechs Erweiterungen: Errichtet zunächst Versorgungsmodule, um beständig Ressourcen zu generieren. Diese sind für weitere Produktionen unverzichtbar. Neue Fußtruppen bildet Ihr dagegen in der Kaserne aus. Für eine höhere Technologie-Stufe baut Ihr Reaktoren, die auch Grundvoraussetzung für Depots sind.

Im Fahrzeugdepot montiert Ihr Panzer, während Ihr im Luftfahrzeugdepot verschiedene Fluggeräte fertigt, die sich unabhängig vom Terrain bewegen können. Das Rustungsdepot ermöglicht schließlich die Hightech-Forschung: Lässt Eure Wissenschaftler an neuen Fähigkeiten werkeln. 'Adrenalin' beschleunigt die Infanterie, 'Reserven' verkürzen die Ausbildung 'Verstärkungen' erhöhen die Maximalzahl an Einheiten,

während größere Geschütze für eine effektivere Verteidigung sorgen. Schließlich gibt es nichts Schlimmeres, als auf dem ungeschützten Stützpunkt vom Feind überrascht zu werden, während Eure Einheiten quer über der Karte verstreut sind.

Auch die Basis lässt sich in drei Stufen ausbauen und beherbergt bis zu sieben Baufelder. Dennoch habt Ihr bei schlechter Planung schnell ein Platzproblem und blockiert die weitere Entwicklung. Einsteiger sollten daher Erweiterungen in dieser Reihenfolge errichten: eine Kaserne, zwei Versorgungsmodule, zwei Reaktoren, ein Fahrzeugdepot, ein Luftfahrzeugdepot.

Leider werden in Auftrag gegebene Produktionen nicht parallel, sondern nur nacheinander ausgeführt. Bis Ihr eine schlagkräftige

Armee auf die Beine stellt, vergeht einige Zeit. Wie gut, dass sich auf manchen Kampagnen-Karten auch weitere Bauplätze für Basen verstecken. Ebenso könnt Ihr eine feindliche Basis überrennen, um dort einen neuen Stützpunkt zu errichten.

Actionreiche Feldzüge

Mit einer gut ausgestatteten Basis im Rücken sendet Ihr beruhigt Eure Truppen aus. Dabei erweisen sich Wanhogs als zuverlässige wie schnelle Aufklärer. Damit erkundet Ihr das nähere Gelände und lüftet den dunklen Nebel, der Euch die Sicht versperrt. Trefft Ihr auf etwaig Bedrohungen, mobilisiert Ihr Eure Hauptstreitmacht, die am besten aus einer Kombination aus Bodenfahr-

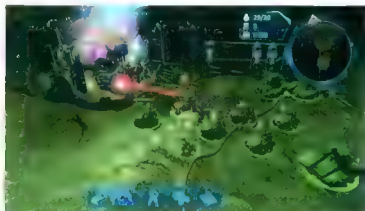


Philip Lee

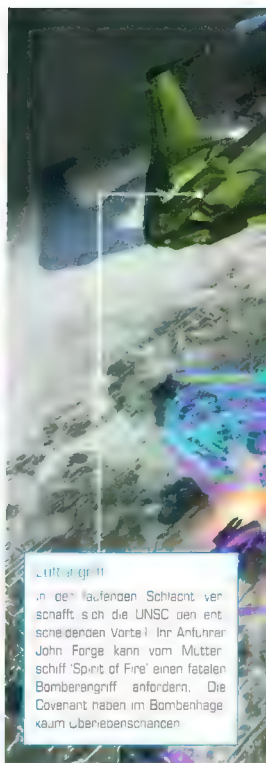
Als Strategiespiel lässt das "Halo"-Geplänkel, der Action-orientierte Ansatz macht aber dennoch bis Kampagnen-Ende Spaß. Besonders die fantastischen Zwischensequenzen nach jeder Mission heben die Laune. Trotzdem gibt es Abzug wegen der viel zu simplen Steuerung, die mit kaum taktischen Möglichkeiten bietet – Gebäude werden nicht gleichzeitig gebaut, Truppen können nicht individuell gruppiert werden und es gibt nur einen Sammelpunkt für alle Einheiten. Auch der Multiplayer-Modus patzt: Die Fraktionen sind nicht gut genug ausbalanciert, einige UNSC-Truppen sind schlicht zu stark. Zudem nerven die wenigen Einstellungen im Skrimish: Es einfach mal mit drei KI-Bots gleichzeitig aufzunehmen, ist nicht vorgesehen. Hier wird viel Potenzial verschenkt.



Die Covenanten machen selbst vor der Zivilbevölkerung nicht halt. Schutz innerhalb des Zentrums der feindlichen Masse sowie die Evakuierungsschiffe vor Übergriffen



Schritt für Schritt erledigt ihr den Scarab. Schaltet zunächst seine gut geschützten Energieplattformen aus, um ihn zu verlangsamen (links). Nutzt schwere Geschütze, um das Ungeheuer anschließend niederzuringen (rechts)



zeugen, fliegenden Vehikeln und Fußtruppen besteht. Echte Strategen teilen dagegen ihre Truppen auf, um das Gelände effektiv zu nutzen und Gegner zu umzingeln. Den Durchblick über Euer Gefolge erhaltet ihr via Steuerkreuz: Nach links schaltet ihr zur Basis, nach unten wechselt ihr die einzelnen Gruppen durch. Wird ein Angriff gemeldet, könnt ihr nach rechts schnell zum Kampf-

gebiet wechseln. Schließlich steht euch das Mutterschiff zur Verfügung (Steuerkreuz nach oben): Die 'Spirit of Fire' liefert nicht nur Nachschub in Form von Truppen und Einheiten, sondern hilft ebenso in brenzligen Situationen. Das Schiff kann verheerende Angriffe mit seiner MAB-Kanone abfeuern, aber auch beschädigte Einheiten innerhalb eines Zielfeldes heilen. Grundvoraussetzung sind aber genügend Ressourcen. Ebenso ruft ihr Pelican-Transporter, um schwere Geschütze an entlegene Orte zu verfrachten.

Planetarer Krieg

Die Kampagne führt euch mit 15 Hauptmissionen über den ganzen Planeten Harvest und darüber hinaus. So beginnen die ersten Geplänkel zunächst in eisigen Gebirgen. Danach stehen optisch wie spielerisch vielfältige Aufträge an: Sichert die Evakuierung der Zivilbevölkerung der Stadt Arcadia. Dabei schützt ihr nicht nur die Bürger, sondern auch die Transportschiffe vor Covenant-Übergriffen. Außerdem kümmert ihr euch um einen im Bau befindlichen

Scarab, der sich zwar nicht bewegen kann, aber dennoch eure Basis mit seinem todbringenden Laserstrahl bedroht. Schwächen lässt sich das Biest nur mit der Zerstörung von verstreut liegenden Energiepunkten – erst dann gebt ihr ihm mit geballter Feuerkraft den Rest.

Zudem taucht ein gigantischer Schutzschild der Covenanten auf, den ihr nur mit Rhino-Geschützen durchbrechen könnt. Bringt die dicken Artillerie-Würmer in Position und

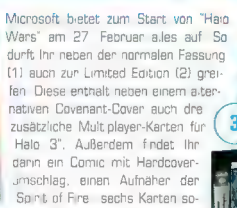


Thomas Stuchlik

Die Ensemble Studios haben "Halo" erfolgreich ins Strategie-Genre portiert. Die stimmige Inszenierung motiviert zum Weiterspielen, die Geschichte fügt sich nahtlos ins Universum ein. Fans der Ego-Shooter-Reihe freuen sich über eine leicht zugängliche Steuerung und Tutorials, die auch Taktik-Muffeln den Zugang zum Spiel ermöglichen. Grafisch überzeugt "Halo Wars" mit Liebe zum Detail: Filigrane Animationen in der Basis wie auch bildschirmfüllende Schlachten erfreuen das Auge. Die Kampagne bietet dank vielfältigen Aufgaben genug Abwechslung. Allerdings sind Strategie-Spezialisten wie mein Kollege Philip hier unterfordert. Denn im Vergleich zu anderen Genrevertretern wurden viele Aspekte vereinfacht und gestrafft. Weiterer Negativpunkt: Die Covenant sind in der Kampagne nicht spielbar.

GUT

GUT GERÜSTET



Microsoft bietet zum Start von "Halo Wars" am 27. Februar alles auf. So dürft ihr neben der normalen Fassung (1) auch zur Limited Edition (2) greifen. Diese enthält neben einem alternativen Covenant-Cover auch die zusätzliche Multiplayer-Karten für Halo 3*. Außerdem findet ihr dann ein Comic mit Hardcoverumschlag, einen Aufhänger der Spirit of Fire, sechs Karten sowie ein exklusives Fahrzeug für "Halo Wars". Wahre Fans holen sich zudem den orchestralen Soundtrack (3). Dieser enthält neben der Aud-CD auch eine DVD mit neun zusätzlichen Tracks in 5.1-Sound, einem Behind the Scenes-Video sowie weiteren Trailern. Ebenso erscheint ein Hardcoverband (4) bestehend aus einer Xbox 360 Premium mit 60-GB-Festplatte sowie den Spielen "Halo Wars" und "Halo 3" – der Preis steht zum Redaktionsschluss noch nicht fest.



Covenant vs UNSC

Neben der Kampagne treten Ihr in Online-Matches mit bis zu sechs menschlichen Kommandanten an. Leider gibt es immer nur zwei verfeindete Fraktionen.

Radar Karte

In der Kampagne müsst Ihr dunkle Bereiche erst erforschen. Im Deathmatch habt Ihr die Topographie im Blick, aber nicht die Aktionen des Gegners. Ein roter Zielkreis gibt gerade stattfindende Gefechte an.

Covenant Basis

Die mit rundlichen Bauten versehene Covenant-Basis unterscheidet sich deutlich von den kantigen UNSC-Festungen. Der Aufbau gleicht sich jedoch: Auch hier baut Ihr auf freien Slots neue Fabriken für Fahrzeuge wie den Locust-Vierbemer oder den durchschlagkräftigen Scarab.

schützt sie vor den wiederholten feindlichen Angriffen

Mit- oder gegeneinander?

Ein dickes Plus an Spielspaß erwartet Euch im Koop-Modus, denn Ihr dürft die Kampagne auch zu zweit zocken. Dabei werfelt nicht jeder für sich in seiner Basis herum: Stattdessen teilt Ihr Euch den Stützpunkt und die begrenzten Ressourcen. Jeder Spieler darf Einrichtungen und Fabriken nach eigenem Gutdunken errichten. Angeforderte Einheiten werden aber nur für den Auftraggeber gebaut. So besitzt jeder Teampartner seine eigenen grünen bzw. blauen UNSC-Truppen, die er in den Kampf führt. Allerdings könnt Ihr Einheiten auch an den anderen Spieler übergeben. Die Absprache per Voice-Chat ist Pflicht, denn nur mit einer gemeinsamen Taktik überwindet Ihr die Feinde. So hält beispielsweise ein Spieler die Covenant in Schach, während der andere einen Hinterhalt legt. Ebenso kann ein Mitstreiter den Basisaufbau, Ressourcen und Produktion sichern, während der andere die Feldzüge führt.

Natürlich stehen auch Kopf-an-Kopf-Duelle an. 14 Multiplayer-Kar-

ten warten in drei Skirmish-Modi auf Teilnehmer: 1 gegen 1, 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 ist möglich. Zur Wahl stehen jeweils drei Anführer der Kriegsparteien mit entsprechenden Spezialfähigkeiten. Nur im direkten Duell ist die Allianz der Covenants spielbar. Hier heißt es umdenken, denn deren Einheiten sind schwächer, in der Masse jedoch überlegen. Die Basis überrascht mit einem anderen Baustil, die Erweiterungen gleichen sich jedoch spielerisch: In der 'Halle' bildet Ihr Grunt- oder Schakal-Infanterie aus, während 'Lager' Ressourcen generieren. In der

'Spitze' produziert Ihr Luftfahrzeuge wie den Banshee und den Vampire. Im Tempel erforscht Ihr neue Zeitalter, um an fortgeschrittene Technologie zu gelangen. Dank Schildgeneratoren und Geschützen trotz der Basis auch schwerem Beschuss. Die Covenants besitzen kein Mutterschiff, das sie zur Hilfe rufen können. Stattdessen kommen verschiedene Anführer zum Einsatz, die sich als wahre Kriegskünstler erweisen: Der Prophet des Bedauerns kann einen Plasmakanonengriff ordern, während der Brute-Häuptling in einen Kampfrausch verfällt. Zusätzlich dür-

fen Einheiten von Energiefeldern aus jederzeit zu ihrem Anführer beordert werden. So ist für ein Gleichgewicht der Kriegsparteien gesorgt.

Wie in *M! Games* berichtet, wurde das Entwicklerstudio Ensemble Studios nach der Fertigstellung von "Halo Wars" geschlossen. Dennoch will Microsoft auch künftig das Strategie-Epos unterstützen. Das neu aufgebaute Studio Robot Entertainment wird sich um weitere Download-Inhalte kümmern. ts



Die wunderschön inszenierten Zwischensequenzen führen die Geschichte um den Planeten Harvest weiter

HALO WARS

Entwickler: Ensemble Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Termin im Handel: 7.8.06
Preis: 70 Euro

Unterstützt: bis 6 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- abwechslungsreiche Kampagne mit 15 Missionen
- Covenant nur im Deathmatch so steuerbar
- auch für Nicht-Taktiker geeignet

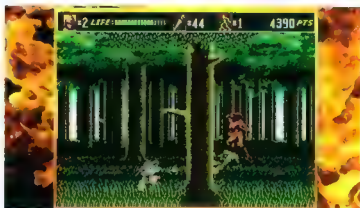
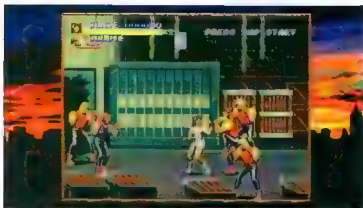
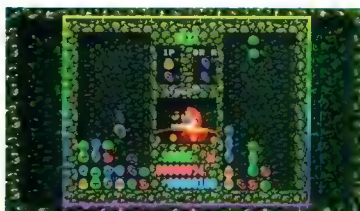
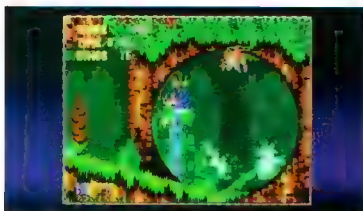
SPIELSPASS

Singleplayer: 8,5
Multiplayer: 8,5
Grafik: 8,5
Sound: 8,5

83

Fazit: Das einsteigerfreundliche Taktik-Epos prätzt mit opulenter Inszenierung, bietet für Strategie-Profis aber zu wenig Tiefgang.

Sega Mega Drive Ultimate Collection



Sonic 3 und Streets of Rage 3 tenten bei früheren Mega Drive Sammlungen auf PS2 und PSP.

P Krieger und Kampfen. O Roosticks Meat Bear Machine und Shinob. 3 gehören zu den besseren Titeln der Sammlung.

Retro-Sammlungen für moderne Konsolen sind nichts Neues, schon zu 16-Bit-Zeiten wurden alte Automaten zweitverwertet. Nur auf den Next-Gen-Systemen PS3 und Xbox 360 tröpfelte der Oldie-Nachschub bisher spärlich – und wenn, wurden meistens 5 Euro und mehr pro Titel fällig. Sega fasst sich

jetzt ein Herz und packt gleich 40 Modul-Klassiker vom Mega Drive sowie eine Handvoll anderer Spiele (siehe Kasten) auf eine DVD bzw. Blu-ray. Wii-Zocker kriegen die meisten davon übrigens auch via Virtual Console, müssen aber dafür deutlich tiefer in die Tasche greifen.

auf PS2 und PSP erhältliche "Virtua Fighter 2" weggelassen wurde, bleibt ungeklärt. Ebenfalls schade: Auf den "Sonic"-Sammlungen für die letzte Generation gab es als Goodie die Steck-Kombos von "Sonic & Knuckles" mit den anderen Teilen zu spielen, auch das geht hier nicht.

Doch genug gemeckert, denn was tatsächlich alles drauf ist, kann sich sehen lassen. Von Jump'n'Run bis zu ausgewachsenen Rollenspiel-Epen werden mit Ausnahme von Sportspielen alle Genres mit Vertretern bedient, die sich auch heute noch als unterhaltsam erweisen. Und selbst die Gurken sind immerhin für ein paar Lacher gut.

Die technische Umsetzung legt Wert auf originalgetreue Simulation, die mit den Ur-Einstellungen am besten wirkt. Wer unbedingt will, kann sich das Bild auf 16:9-Format verzerren lassen und einen Kantenglattefilter aktivieren, macht aber damit das Retro-Gefühl zunichte.

ALLE 49 SPIELE

Alter: King in the Enchanted Castle	1989
Alter: Storm	1990
Altered Beast	1989
Bonanza Bros	1990
Columns	1990
Comix Zone	1995
Dead Attack	1991
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	1993
Dynamic Deady	1994
F-54T	1990
Feco the Dolphin	1993
Fico: The Toys of Time	1994
Fatal Labyrinth	1991
Fixx	1991
Gain Ground	1991
Golden Axe	1990
Golden Axe 2	1991
Golden Axe 3	1993
Kitt Chameleon	1992
Phantasia, Star	1989
Phantasia, Star	1991
Phantasia, Star V	1994
Riste	1995
Shining Force	1992
Shining Force 2	1993
Shining in the Darkness	1991
Shining - Return of Ninja Master	1993
Sonic & Knuckles	1994
Sonic 3D Flickies Land	1996
Sonic the Hedgehog	1991
Sonic the Hedgehog 2	1992
Sonic the Hedgehog 3	1994
Streets of Rage	1991
Streets of Rage 2	1992
Streets of Rage 3	1994
Super Thunder Blade	1989
The Story of Thor	1994
Vectorman	1995
Vectorman 2	1996
Freischütz the Bloodsple	1987
Alter: Syndrome A Judge	1988
Altered Beast	1989
Golden Axe	1990
To Top of the Tower	1993
Alter: Master System, Phantasia, Star	1989
Shinob	1987
Syndrome A Judge	1985
Zaxxon Arcade	1990



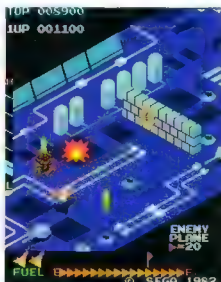
Sega zeigt, wie Retro-Recycling vernünftig geht: Ultimativ ist die Sammlung zwar nicht (dazu fehlen doch einige namhafte Titel), aber wer auch nur einen

Funken Sympathie für Pixel besitzt, wird damit reichhaltig beschert. Gut, ein paar Gurken sind dabei, aber insgesamt gesehen stimmt nicht nur die Masse, sondern auch die Klasse. Das Drumherum geriet etwas lieblos, doch das stört nicht weiter. Die Spiele machen überwiegend immer noch Spaß, die Emulation funktioniert tadellos und speichern kann man auch jederzeit - prima!

Das (fast) volle Programm

Was sich auf der "Sega Mega Drive Ultimate Collection" findet, erweist sich als interessanter und umfangreicher, aber nicht alles umfassender Streifzug durch die Firmen-Archive. So gibt es u.a. "Sonic the Hedgehog 3" und "Streets of Rage 3" erstmals im Rahmen einer Allround-Sammlung, dafür machen sich andere namhafte Kollegen rar. Dass etwa die Disney-Hüpfereien weggfallen und Michael Jackson nicht moonwalkt, ist angesichts etwaiger Lizenzfragen nachvollziehbar. Wieso aber z.B. Firmenheld Wonder Boy fehlt und das

Willkommen ist dagegen die neue Möglichkeit, zu jedem Spiel drei Speicherstände anlegen zu können – egal, ob das früher ging oder nicht. Unterm Strich verdient die "Ultimate Collection" das Prädikat 'voller Erfolg' – selbst Retro-Muffel sollten der Sammlung eine Chance geben. *us*



Die "Phantasy Star"-Rollenpiele (hier Teil 4) sind komplett vertreten. Neben dem Mega-Drive-Trio ist die erste Episode vom Master System freischaubar.

De Baler Klassiek Zaxxon m
ingewoonten Hoofkootformat

Entwickler	Backbone Entertainment, USA
Hersteller	Sega
Termin	im Handel
Preis	40 Euro

Unterstützt: **bis 2 Spieler**. Text: einstellbar

- 40 Mega Drive Tapes
- 9 Bonus te und interviews freischaltbar
- etwas karges Museum mit Zusatzinfos
- Spielformen jederzeit möglich

SPIELSPASS

Sing-player
Multiplayer
Graphics
Sound

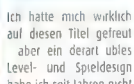
85

Die volle Ladung: umfassende Retrospektive mit massenhaft Titeln, von denen viele auch heute noch Spaß machen.

Action 12



ayumi hirmschnibellen - übrig blieb nur ein hauchzarter Tanga. Auch von der entwicklungszeit war dann offenbar nicht mehr viel übrig - doch an eine sache hatten die programmierer nicht gedacht: das leveldesign. Naja, so schwer kann das nicht sein. Und so bauten sie gut 40 kleine Areale ohne jeglichen Wiedererkennungswert, ohne Finessen, ohne Ideen. Fertig? Nein sie hatten noch etwas vergessen - die Gegner. Also entwarfen sie rasch einige klobige Modelle und warfen sie in tausendfacher Zahl in diese levels. Dann war das Spiel fertig. Für ein Kampfsystem oder aus Ausbalancieren war keine Zeit mehr. Schade drum. Schade um die wirklich hübsche Grafik. ms



Entwickler	Gaijin Entertainment, Russland
Hersteller	TopWare
Termin	im Handel
Preis	65 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » hübsche Optik, der jedoch der Stil eines Vaxjo-Chronos abgeht
- » 42 Jahre, voll mit 16 Gegenstücken
- » 21 Zaubern und Fähigkeiten, die Ihr kaufte

Singepayer	3 von 10
Multipayer	
Grafik	1 von 10
Seiten	5 von 10

FAZIT – Außen hui, innen pfui: Lasst Euch von dem halbnackten Mädels und der Grafik nicht blenden – Finger weg von diesem Schund!

FRESH DYNAMITE DELIVERY

**SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nahe BURGER KING
TEL: 0201-777225**

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE



One Chanbara Bikini Sam. (18)

XB 360 Wii uncut
18 49 95



Lösungsbuch erhältlich

Los... auch erhalten

1171 1343 11706 2507

Lösungsbuch erhältlich

RESIDENT EVIL 5 (18,
PS3, XB360 steelbook Ed
Collectors Edition ab Ma

F.E.A.R 2 (18)
Ps3/XB360 je 64,95
dt. Texte/Sprache

AFRO SAMURAI (18) und
P53, XB360

F ALLOUT 3 (18
XB360/PS3 ja 69,9
dt. Texte/dt. Sprache



Lösungsbuch erhältlich

WILLIAMS WINDSUNOT

— 100 —

41

KILLZONE 2, 18, uncut
dt. Texta. sprache 69,95
steelbook Edt. 74,95

DER PATE 2 uncut(18)
Ps3, Xb360 ja 69,95
dt Text, Sprache ab April

Silentrini Homac., 18) und
Xb360, PS3 je 64,95
deutsche Texte.

STREET FIGHTER IV
XB360/PS3 jo 59,9
Collectors Edition 89,9

Top4: 1. Killzone2 2 FEAR 2uncut 3. Left4Dead(dt)

NINTENDO WII-WII-WII		XBOX360 GAMES		PLAYSTATION 3 80 399,95		
Wii inkl WiSPorts	249,95	Demonsbane uncut(18) 59,95	AFRO SAMURAI uncut(18)	69,95		
Alone in the Dark PAL	49,95	BrothersArms uncut(18) 59,95	BIOSHOCK uncut(18)	59,95		
Disaster dt.	49,95	BIOSHOCK uncut(18)	69,95	Grand Theft Auto IV uncut(18)	59,95	
Smash Bros dt.	49,95	Call of Duty 5 (dt)(18)	59,95	DAMNATION uncut(18)	Mirz	
Fire Emblem dt.	49,95	DAMNATION uncut(18)	Mirz	FAR CRY 2 PAL uncut	49,95	
Animal Crossing dt.	49,95	FAR CRY 2 PAL uncut(18)	64,95	Little Big Planet PAL	44,95	
WARIO Land dt.	49,95	GrandTheftAuto IV uncut	59,95	Mega Drive Collection PAL	39,95	
Harvest Moon dt.	39,95	HALO 3 Collectors(18)	59,95	Motorstorm 2 PAL	44,95	
MARIO KART inkl Landcard	49,95	HALO Wars Collectors	Fabr.	Midnight Club LA PAL	59,95	
Metroid 3 Corruption dt.	49,95	Last Remnant dt.	59,95	RESISTANCE 2 uncut(18)	69,95	
Mario Galaxy dt.	49,95	Left 4 Dead (dt)(18)	69,95	RIDDICK uncut(18)	Mirz	
Team of Honor 2 PAL	64,95	Mega Drive Club LA PAL	59,95	Midnight Club LA PAL	59,95	
TrumCenter Nor Blood	49,95	Mighty Drive Collection PAL39,95	59,95	SOCOM inkl Headset	69,95	
Star Wars Unlimited PAL	54,95	MORTAL KOMBAT uncut(18)	59,95	StarWars Unlimited dt.	69,95	
Wii Hit des Monats		NINJA BLADE uncut(18)	59,95	Tomb Raider Underworld	59,95	
		RACE PRO	Mirz	59,95	WANTED uncut(18)	Mirz
		RIDDICK uncut(18)	Mirz	X-Blades dt.	64,95	
		Rise Argonauts uncut(18) 69,95		Brothers in ARMS Collectors Edit.		
		Tomb Raider Underworld 59,95		Uncut - english nur 69,95		
		WANTED uncut(18) Mirz		NAZE uncut engl nur 39,95		
		X-Blades dt. 64,95		Ninja Golden Storm uncut 39,95		

0301-777235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Gbh. oder Verkehrs 3,00 EURO -DHL oder POST

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten - 14 tägiges Rückgaberecht (nur versiegelte)

MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTEL

BANKVERB: SPARKASSE H. R.V BLZ 33450000 KTO. 4231770

Mad World

Wii Action new game



Wie vor as atischen anmutender Kitschkulisse tobt der Straßenkampf Jacks Vorteil: umfangreiches Angriffsrepertoire, Kettensäge, Extrawaffen und zahllose Finishing-Moves

Tagaus, tagein landen auf unseren Schreibtischen zahlreiche Spiele. Viele davon machen Spaß, doch nur selten ist ein wahrhaft außergewöhnlicher Titel dabei. "Mad World" gehört dazu, das war schon nach der Ankündigung klar. Ebenso außergewöhnlich wie der konsequente Schwarz-Weiß-Look ist die Brutalität, mit der Protagonist Jack vorgeht. Häufig ist die Konzentration auf Gewalt ein Indiz für mangelnde Produktqualität. Deshalb waren wir anfangs skeptisch, ob hinter der absurden Comic-Blutorgie mehr steckt, als Schütteln der Wii-Fernbedienung ohne spielerische Substanz. Viele Stunden später wissen wir mehr: "Mad World" lebt vom Experimentieren mit dem vielfältigen Move-

Repertoire und fordert schnell auch geübte Spieler.

Jack's Teilnahme an den makabren 'Deathwatch Games' beginnt im Ghetto, wo ihr Euch mit den überraschend komplexen Steuerungsmöglichkeiten sowie Eurem Manager vertraut macht, der via Knopf im Ohr zu Jack spricht. Schrittweise lernt Ihr, durch waagerechte und senkrechte Bewegungen verschiedene Schläge auszuführen und unter Zuhilfenahme der B-Taste die Kettensäge an Jacks rechtem Arm einzusetzen. Der Manager bringt Euch bei, Gegner zu greifen, sie mit Nunchuk-Kopfnüssen ins Traumland zu schicken und in aller Ruhe zum nächsten Mordinstrument zu schleifen; auch Finessen wie Ausweichsalts und Sprungattacken muss

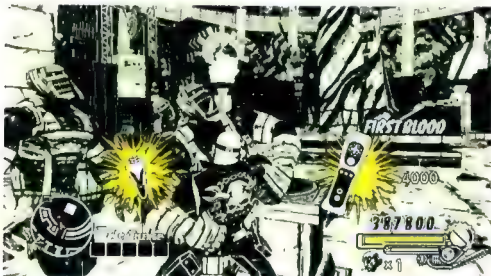
Jack verinnerlichen, um in der verrückten Welt zu bestehen. Für jeden getöteten Gegner gibt es Punkte, die Ihr zum schrittweisen Freischalten von Zusatzwaffen, eingestreuten Herausforderungen und Bossfights braucht: Je abgedrehter Eure Combo, desto mehr Punkte hagelt es.

Entdecke die Möglichkeiten

Sondiert Eure Umgebung und experimentiert mit ihren zahlreichen Fallen. Die sind – wie das grafische Thema – in jedem Abschnitt anders, aber immer wieder erfrischend und durchweg dermaßen übertrieben, dass man das Spiel nicht recht ernst nehmen kann. Wenn Ihr Gegnern ein Straßenschild durch den Schä-

del rammt, auf dem vor Passanten mit Straßenschild im Kopf gewarnt wird, dann ist das Comic-Gewalt in der Tradition von "Tom & Jerry" oder "Roadrunner" – nur expliziter.

Anderorts steckt Ihr Feinde kopfüber in brennende Mülltonnen, schleudert sie gegen Stromkästen oder haltet sie an vorbeifahrende U-Bahnen, um sie in kleine Scheiben zu raspeln. In einem späteren Level treffen wir im Spukschloss auf Mumien, die auch mit fünf Straßenschildern im Kopf unvermindert angriffslustig sind. Mit einem Stück rohen Fleisch locken wir sie deshalb auf einen runden Platz und betätigen einen Schalter. Der lässt eine riesige Klinge rotieren und halbiert die untote Horde. Doch erledigt ist sie deshalb



Wii: Mumien sind anmaßliche Gegner: Schüttele sofort die beiden Controller-Einheiten um die zähnen Kerle loszuwerden

Das gebe Dreieck in der Bildmitte markiert aufgeschaltete Gegner – in diesem Falle eine lebenshungrige Kopie vom 'BioShock'-Big Daddy mit Laser-Bohrmaschine



Michael Heide

Wahnsinn! Nie hatte ich gedacht, dass jemand den Mumm hat, ein solches Spiel auf die Beine zu stellen. "Mad World" ist konsequent bis ins Detail und dafür gebührt

SUPER

den Entwicklern und Sega Lob. In Deutschland wird sich das Spiel der fortwährenden Gewaltdarstellung stellen müssen, obwohl es hier nicht erscheint. Egal, ob die geniale Grafik, der gewohnungsbedürftige, aber stimmige Soundtrack, der irgendwo zwischen Rap und Industrial-Rock pendelt, oder die Kompromisslosigkeit in der Darstellung unzähliger Moves – hier scheint mir der Kunstbegriff durchaus angebracht. Perfekt ist "Mad World" deshalb nicht. Motorradfahren langweilt ab dem ersten Sekunde, der Mehrspieler-Modus ebenfalls. Ab und an stecke ich Treffer ein, weil die Kamera versagt. Dafür funktioniert die Wi-Steuering einwandfrei und bereichert das Gesamtpaket



Mit Treibern in den Händen erzeugt Endboss von Twinkler Wirbelstürme. Der Gasmaske trägt er sieht aus wie eine Mischung aus "Kiltzone"-Helmgast und Nazi-Offizier. Dazu, passend, der ausgestreckte rechte Arm, an dem Jack im Augenblick sagt:

noch lange nicht: Zu Beginn des Levels haben wir erfahren, dass Jack Mummien am besten senkrecht zerteilen sollte, um den Kopf zu zerstören. Doch auch ein beherzter Tritt auf selbigen eignet sich, um sie endgültig in Anubis' Arme zu schicken

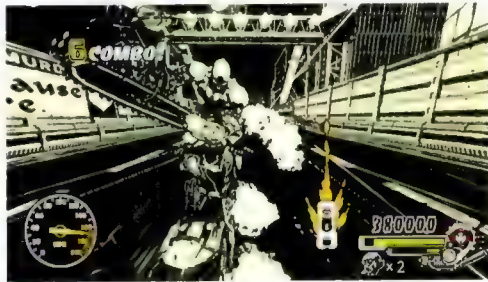
Abwechslung ohne Ende

Auch in den letzten Levels entdecken wir immer neue Wege, den Punktezahl schneller nach oben zu treiben. Und wir bemerken zahlreiche Anspielungen auf andere Spiele: Im Asian-Level erinnert einiges an "Ninja Gaiden", mit den freispielbaren Bonus-Klingen steigen wir wie der "God of War" in die Lüfte und bearbeiten den Feind dort weiter – um nur zwei Beispiele zu nennen.

Überschreitet ihr eine vorgegebene Punktzahl, startet eine der sogenannten "Bloodbath" Challenges,

an denen ihr Euch nach einmaligem Zocken auch zu zweit versuchen könnt. Spielt mit gegnerischen Kopfen Golf, stopft Ninjas in Tonnen, um ein Feuerwerk zu entfachen oder werft möglichst viele Widersacher unter eine Stachelpresse. Für sich allein betrachtet langweilen die Aufgaben rasch, im Kontext des Solo-Abenteuers sorgen sie für amüsante Auflockerung. Ständig passiert etwas Neues: Mal wird eine Challenge ausgerufen, mal rücken diese Zwischengegner wie ein fetter Stier mit Doppel-Kettensäge an, mal werden neue Waffen verfügbar. Die halten gerade so lange, dass ihr beim nächsten Einsatz unbedingt weitere Moves ausprobieren wollt.

Ab dem dritten Level steigt der Schwierigkeitsgrad spürbar, weshalb Jack im teilweise zerstörbaren Levelinventar nach Extraleben und heilenden Glückspillen sucht. Verein-

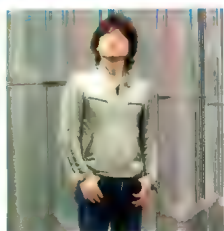


Während der Motorradadmission weht Jack Angreifer von allen Seiten ab, springt über Schanzen und setzt einen Nitro-Boost ein

zelt rast ihr mit einem Motorrad in "Road Rash"-Manier über die nachteiligen Straßen und weht Euch gegen fahrende Schurken – diese Passagen fallen spielerisch deutlich ab und sind zum Glück kurz gehalten. Auch der virtuelle Kameeremann muss sich Kritik gefallen lassen: Das Aufschalten

von Gegnern mit gedrückter C-Taste dauert zu lange, die automatische Kamera sorgt gerade im hektischen Getummel für Chaos. Immerhin lässt sie sich auf Knopfdruck zentrieren. Doch diese Mängel sind angesichts der Stärken zu verschmerzen, zumal die spielerischen Qualitäten von einer überraschend spannenden Story zusammengehalten werden. Langsam entfalten sich die Hintergründe, weshalb Jack an den "Deathwatch Games" überhaupt teilnimmt. mh

"REALISTISCHE GEWALTDARSTELLUNG INTERESSIERT UNS ÜBERHAUPT NICHT."



Atsushi Inaba war Präsident der 2007 geschlossenen Clover Studios. Der Kreativkopf zeichnet für außergewöhnliche Titel verantwortlich, darunter die "Viewtiful Joe"-Spiele, "God Hand" und "Okami". Jüngst führte er die Oberaufsicht über "Mad World". Wir sprachen mit dem sympathischen Platinum-Games-Entwickler

M! Games: Als wir "Mad World" das erste Mal gespielt haben, waren wir erst sprachlos, dann folgten herzliche Lachanfälle. Woher stammen die blutrünstigen Ideen? Atsushi Inaba: Wir sind Film-Fans und wurden von westlichen Filmen, Büchern und Spielen inspiriert. Wir werden häufig gefragt, ob wir von "Sin City" oder "Running Man" beeinflusst wurden. Das war nicht der Fall. Uns war von Anfang an klar, was wir in "Mad World" machen wollten

Was bildet Ihrer Meinung nach den Kern von "Mad World"? Humorvoll-überzogene, aber brutale Wii-Aktion im einzigartigen, schwarz-weißen Comic-Look. Außerdem wollten wir sicherstellen, dass es leicht zu spielen ist und sowohl Hardcore- als auch Casual-Gamer anspricht. Man kann "Mad World" zusehender für nur zehn Minuten spielen oder problemlos stundenlang

Der Grafikstil ist definitiv einzigartig. Wie kam es dazu?

Wir wussten, es würde einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen. Außerdem vermitteln wir dadurch, dass sich der Spieler offensichtlich in einer virtuellen Umgebung zur Unterhaltung befindet. Realistische Darstellung von Gewalt interessiert uns bei "Mad World" überhaupt nicht

Das Clover Studio hat zu seiner Zeit sehr erfrischende Spielkonzepte entwickelt. Dürfen wir Ähnliches in Zukunft auch von Platinum Games erwarten? Selbstverständlich, das ist unser Ziel. Bei Clover haben wir ein paar großartige Spiele gemacht und wollen das nun fortführen. Wir sind gespannt, wie "Mad World" ankommt. Im Laufe des Jahres folgt "Bayonetta", außerdem arbeiten wir an einer neuen Marke, zu der ich im Augenblick noch nichts verraten darf.

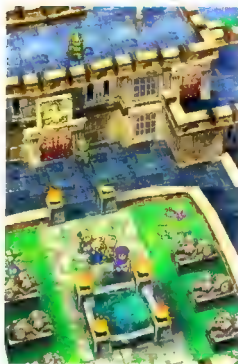
Entwickler: Platinum Games, Japan
Hersteller: Sega
German Name: M! Games
Preis: ca. 40 Euro (EU-Import)
Unterstützt: bis 2 Spieler
Sprache: englisch, Text: einstellbar
• erscheint nicht in Deutschland
• einzigartige Grafikstil
• viele Anspielungen auf andere Titel
• ein Traum für Gore-Fans
• ein Action-Fußballspiel

SPIELSPASS	
Singleplayer	8,5
Multiplayer	8,0
Grafik	9,0
Sound	8,0

81

Blutbefleckte Action mit sensibler Grafik, toller Steuerung und jeder Menge Freiraum zum Experimentieren.

Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut



Wie in Teil 4 erstreckt sich das 3D-Spielfeld über beide Bildschirmen des DS.



Grafisch gibt es im Vergleich zum bereits anspruchsvollen Vorgänger keine Neuerungen.



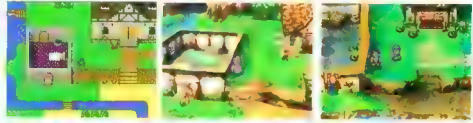
Den unkomischen, lebhaft animierten Gegnern steht ihr im Kampf stets frontal gegenüber.

Für den oberflächlichen Betrachter mag sich die "Dragon Quest"-Reihe als Inbegriff von Stillstand und konservativem Spieldesign darstellen. Der längst überfällige Europa-Release des in Japan kultisch verehrten fünften Teils der Reihe beleibt aber Zweifler schon nach kurzer Spielzeit eines Besseren. Klar, "Dragon Quest" definiert sein Spielsystem nicht wie die hauseigene Konkurrenz "Final Fantasy" mit jeder Episode neu. Stattdessen setzen die Macher auf stetige Verbesserung und Verfeinerung. Vor allem aber dreht sich bei "Dragon Quest" viel um Geschichte, Motive und Erzählweisen. Der Vorgänger punktete mit dem originellen Kapitalsystem, das zuerst die Mitstreiter vorstellte, bevor nach gut 15 Stunden erstmals der eigentliche Held auf den Plan trat.

In Teil 5 geht es um das Erwachsenwerden: Anfangs zieht der erste zarte sechs Jahre alte Held gemein-

ENDLICH IM WESTEN

Der direkte Vorgänger erschien zumindest in den USA schon in den 90er-Jahren auf dem NES – die DS-Fassung des fünften "Dragon Quest" ist dagegen tatsächlich die West-Premiere eines der in Japan beliebtesten Titel aller Zeiten. Neben dem SNES-Original von 1992 (links) erschien 2004 exklusiv in Japan ein erstes Remake für PS2 (Mitte). Das erinnert grafisch stark an das aktuelle DS-Spiel (rechts), wartete aber mit einem komplett orchestralen Soundtrack auf. In Japan verkaufte sich das PS2-Remake über 1,5 Millionen Mal.



sam mit Papa Ludwig durch die Lande. Im Lauf des Spiels wird er erwachsen und stellt sich schließlich dem finalen Boss gemeinsam mit seinem eigenen Sohnnemann.

Klassische Stärken

Wer den DS-Vorgänger kennt, fühlt sich gleich heimisch: Technik, Grafikstil und sogar Menüführung wurden übernommen. Das sieht vielleicht nicht allzu attraktiv aus, dafür gehen alle Tätigkeiten flott von der Hand.

In den dynamischen Zufallskämpfen wurde noch etwas Politur aufgetragen. Die Monster sind ebenso witzig wie flüssig animiert und können teilweise nach Kampfbende sogar in die eigene Party rekrutiert werden – und das in einem Spiel, das etliche Jahre alter ist als "Pokémon".

Dieses Mal wurde die in der West-Fassung des Vorgängers noch entfernte "Party Talk"-Option beibehalten: Auf Knopfdruck lassen sich Eure Mitstreiter ausführlich zur aktuellen Situation aus, das verleiht dem Spiel



In den Kämpfen begegnen Euch Monstern die mit der Zeit Spezies attacken lernen.

gleich eine ganze Spur mehr Persönlichkeit. Hier punktet auch die deutsche Übersetzung: Die nimmt sich zwar bei Personen- und Ortsnamen teilweise große Freiheiten heraus, wirkt aber so witzig und stimmig, dass wir dies nicht als Kritikpunkt anführen wollen. "Dragon Quest" ist trotz Zufallskämpfen, unflexiblen Speichersystem und archaischer Bedienführung bis heute ein Paradebeispiel, wie ein rundum stimmiges Japan-Rollenspiel auszusehen hat. *tn*



Team, Note

Seneschapter Yuji Horii bezeichnet die fünfte "Dragon Quest"-Episode als seinen Liebling, nach vielen Spielstunden können wir das gut verstehen. Kaum

ein Rollenspiel zieht den Spieler mit so einfachen Mitteln in seine Handlung. Ihr begleitet den Helden von seiner Kindheit an, erlebt Abenteuer, Erfolge, Rückschläge und werdet schließlich selbst Vater. Auch wenn sich auf den ersten Blick technisch und spielerisch vom Vorgänger nicht viel getan hat, liegen die Verbesserungen im Detail. Die Möglichkeit, Monster zu rekrutieren, die flüssigen Gegenanimationen und der hervorragende Soundtrack tun ihr Übriges, um "Dragon Quest V" auch heute noch zu einem RPG-Highlight zu machen.



So müssen gute Umsetzungen aussehen. Die deutschen Texte sind humorvoll und verspielt, driften aber niemals ins Dummlichkeits- oder Borne ab.

Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Vertrieb	im Handel
Preis	40 Euro

Orte: stützt - 1 Spieler, Text: einstellbar

- Wunderbar animierte Geschichte
- Stimmiger Spielstil
- Humorvolle deutsche Texte
- Monster rekrutieren

SPIELSPASS

Spielweise: Rollenspiel
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

87

Fazit: Zeitlos schön erzählter RPG-Klassiker, der nach über 16 Jahren endlich den Weg nach Westen gefunden hat.

AB MÄRZ 2009

www.stormrisegame.com

Die neueste Action-Strategie von The Creative Assembly:

STORMRISE

FÜHRE DEN KAMPF AUF ALLEN EBENEN!

KOMMANDIERE AN DER FRONT
Intuitive, schnelle Steuerung
der Truppen über gewaltige
Schlachtfelder.

NAHTLOSER MULTIPLAYER
Betrete zu jeder Zeit
actiongeladene Online-Kämpfe
gegen deine Freunde - für bis
zu acht Spieler.

VERTICALITY
Nutze die taktischen Vorteile
durch den Überblick aus
höheren Ebenen.

WHIP SELECT™
Die WHIP SELECT™-Steuerung
gestattet dir Einheiten schnell
und treffsicher auszuwählen
und über das Schlachtfeld zu
kommandieren.



Afro Samurai



PS3 Hin und wieder steht 'Body-part Poker' an: Haut Ihr Feinden gezielt Gliedmaßen in bestimmten Kombinationen ab, wirken Belohnungen

Pech für den "Afro Samurai": Die USK verweigerte angesichts reichhaltig sprudelnden Lebenssafts eine Freigabe. Wer mit dem von Samuel L. Jackson gespro-

chen Einzelkämpfer losschnitzeln will, muss also zum Import greifen – und sollte besser erst einmal die Animevorlage anschauen. Denn die Story des Spiels wird jenseits der Grundprämisse (Held will sich am Mörder seines Vaters rächen) kaum erklärt und lässt Euch über viele Geschehnisse und die Relevanz der meisten Charaktere im Dunkeln.

Korporelle Cocktail

Schnell begriffen ist dagegen der Spielablauf: Marschiert durch neun Szenarien, macht alles nieder, was sich Euch entgegenstellt, und haut dann die Obermotze in Stücke. Mit Eurem Schwert schlägt Ihr vertikal und horizontal zu, zur Not tut's auch ein Fußtritt. Legt Ihr ein paar saubere Combos hin, könnt Ihr auf Knopfdruck Euren 'Fokus' aktivieren. Dann wird das Bild schwarz-weiß, die Zeit

läuft etwas langsamer und Ihr lasst besonders verheerende Moves vom Stapel. Der Clou dabei: Habt Ihr einen Schwung 'aufgeladen', dürft Ihr bei nahestehenden Feinden einzelne Körperteile anvisieren und abtrennen. Besonders zugute kommt Euch dieses Vorgehen beim 'Body-part Poker': An einigen Stellen werden Eure Attacken analysiert und bei bestimmten Kombinationen von abgeschnittenen Armen, Beinen oder Köpfen mit z.B. einem Energieschub belohnt.

Leider ist den Entwicklern jenseits der Metzeleien nicht viel eingefallen. Die Szenarien sind geradlinig gestaltet, nur hin und wieder sorgen kleine Ratsel oder Sprüngeinlagen für etwas Abwechslung. Doch auch Nervereien wie fummelige Kontrollen oder zickige Abfragen bleiben nicht aus. Einige merkwürdige Designentscheidungen sorgen für zusätzlichen Verdross: So

bekommt Ihr regelmäßig ein 'Level Up' zu sehen, aber nicht, was das eigentlich bewirkt – Statistiken oder informative Bildschirmblendungen gibt es nicht. Argerlich ist ein Versäumnis bei der Kamerasteuerung: Die X-Achse wurde unveränderbar genau umgedreht belegt als üblich, was permanente Verwirrung zur Folge hat.

Dass "Afro Samurai" dennoch eine interessante Schlachtplatte wurde, liegt an der gelungenen Inszenierung: Die mit leichtem Cel-Shading versehene Optik und die Mischung aus Hip-Hop und asiatischen Klängen haben ihren Reiz und machen so manche Macke erträglicher. us



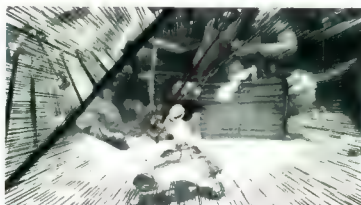
Samuel L. Jackson

Als Nicht-Kenner des Animevorbilds gibt mir "Afro Samurai" Rats! auf. Die Story kapiere ich nur rudimentär, aber dieses Manko macht die optisch und akustisch

gelungene Inszenierung halbwegs wieder wett. Störender wirkt sich aus, dass das Spiel kaum Abwechslung bietet: Ständig nur Feinde durch flottes Knopfenhammern zu zerstückeln, wird öde. Da helfen die Fokus-Attacken und vereinzelt 'Body-part Poker'-Einlagen kaum weiter. Ärgernisse wie die nicht regelbare Kamerasteuerung und fummelige Hupsequenzen kommen noch dazu. Schade, eigentlich hatte der "Afro Samurai" mehr Potenzial gehabt



Split-Screen-Blendungen warnen Euch an einigen Stellen vor kommenden Gefahren



Fokus-Einsatz macht das Bild schwarz-weiß und verlangsamt das Geschehen – ideal zur Geschossabwehr

Entwickler: **Surge, USA**
Hersteller: **Namco-Bandai/Atari**
Termin: **13. März (nicht in D)**
Preis: **68 Euro**
Jahreszahl: **1 Spieler**
Sprache: **englisch, Text: englisch**

9 Mins pro
+ verteilte Storyteiler des Anime
+ Sam L. Jackson als Sprecher
+ Zeitlupe-Einsatz für präzise Moves
+ undurchdringliche AUI-Hue-System

SPIELSPASS

Singleplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

62

Attraktiv inszenierte und wenig zimperliche Schwertschnitzerei, der es an Abwechslung fehlt.

Job Island

Wii Geschicklichkeit

Minispielsammlungen auf Nintendos Wii gehören einfach dazu, kaum ein Hersteller will darauf verzichten. Konami und Hudson setzen dabei auf ein ungewöhnlicheres Szenario samt angemessenen schrill und bunt inszenierter Rahmenhandlung. Als Jungspund müsst Ihr Geld verdienen, um einen heranrasenden Kometen mittels eines Superheldenverwandlungsringes zu beseitigen. Dazu tretet Ihr bei verschiedenen Jobs an,

die ein breites Spektrum abdecken. So schlagt Ihr als Fitnesstrainer mit den Controllern im Rhythmus, müsst Euch als Lieferant mit Hunden herumärgern oder späht im Wachraum Ruhestörer in einer Universität aus. Als Circusshelfer jongliert Ihr Bälle, während in der Pizzeria Teig kunstvoll gewirbelt werden soll. Insgesamt 50 Berufe schaltet Ihr nach und nach frei, die in Sachen Spielspaß wechselnd ausfallen: Manche erweisen sich als launige Reaktionstests

für zwischendurch, andere irritieren mit überkomplizierter Kontrolle oder dämlichen Regeln, die ein schnelles Aus wahrscheinlich machen.

Immerhin 30 Jobs sind für Zweispieler-Runden von Beginn an verfügbar, das Ergattern der anderen ist mühselig. Beim Solo-Einsatz werdet Ihr immer wieder von nervigen Extraregeln gepiesackt und kämpft mit Zeitnot, weil der Komet anrückt. Um genug Geld zu bekommen, ist es das beste Rezept, sich auf wenige Jobs zu konzentrieren und diese immer wieder zu spielen. Das sorgt für Ermüdungserscheinungen, lange bevor Ihr alles gesehen habt. **us**



Wii Gut geklaut. Beim Fitnesstraining agiert Ihr in vereinfachter Danong Stage'-Art



Wii Beim Einsatz als Rettungsassistent kämpft Ihr mit der abrupten Steuerung der Rollbahn

Ulrich Steppberger
In Sachen Abwechslung kann ich "Job Island" nichts vorwerfen - die Quantität stimmt. Doch das Freischalten der Aufgaben zieht sich arg hin, zumal einige Berufe mit schwammiger Steuerung oder unklaren Vorgaben nerven. Bei Solo-Runden verhindert zudem der ständige Druck das entspannte Probieren neuer Jobs. Schade, denn die Grundidee hat schon ihren Reiz.

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Konami
Termin: 13. März
Preis: 30 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler, Text: einstellbar

- 50 Minispiele
- Solo-Abenteuer mit simplem aber souveränem Strategie-Einsatz
- überdreht-bunte Inszenierung

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

57

FAZIT: Minispielsammlung rund um Berufe, die witzige Einfälle, aber auch einige unnötige Längen und Macken hat.

Destroy All Humans! Der Weg des Furons

PS3 360 Action-Adventure

Kuriose Anekdote am Rande: THQ hat das Entwicklerstudio des jüngsten "Destroy All Humans!" vor der Veröffentlichung des Spiel aufgelöst und die PS3-Fassung erst gar nicht in den USA verkauft - ein schlechtes Omen? In der Tat, denn Cryptos inzwischen viertes Abenteuer ist sein bislang schwächstes. Diesmal wuselt Ihr in den 70er-Jahren herum, womit die nennenswerten positiven Änderungen schon genannt sind. Ansonsten blieb alles beim Alten, nur fader: Die Steuerung geriet teils primitiv, teils wurde sie mit unnötigen

Knopfkombinationen überladen; die Story ist hanebüchen und ohne Höhepunkte inszeniert. Die Aufgaben in den eintönigen Bereichen waren schon beim Erstling witziger und die Grafik erreicht nur in den besten Momenten Next-Gen-Mittelmaß.

Einen gewissen Restspaß liefert die Solo-Kampagne trotzdem, denn so enttäuschend der spielerische Null-Fortschritt ist, wirklich katastrophale Patzer bleiben aus. Dagegen entpuppen sich Mehrspieler-Modi als Nullnummer - ignoriert sie am besten. **us**



PS3 Klon-Alien Crypto ist notorisch schlecht gelaunt - kein Wunder, wenn er sich mit so unnötig abgeleiteten Fortsetzungen herumquälen muss

Ulrich Steppberger
Wie kann man nur so viel verschlechtern? Dass "Destroy All Humans!" auf PS3 und Xbox 360 den ohnehin nicht gerade brillanten Wii-Vorgänger unterbietet, ist

deprimierend. Viel Spaß macht das in dieser Form nicht mehr. Wirklich traurig, denn das Grundgerüst der Serie stimmte. Doch angesichts solcher Fehlritte sollte Crypto ins Alien-Altersheim gehen.

Entwickler: Sandblast, USA
Hersteller: THQ
Termin: im Handel
Preis: 35 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 5 frei erkundbare Szenarien in den 70ern
- kuriose Waffen und JLo-Auflage
- installiert 0,5 GB auf Festplatte (PS3)
- PS3 vs. 360: Die Sony-Fassung flugt dem Trauerspiel des deutschen Teamings hint

SPIELSPASS

Singleplayer: 4 von 10
Multiplayer: 3 von 10
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

41

FAZIT: Liebes hingeschobene Fortsetzung des Alienfeldzugs, dem Witz, Ideen und interessante Aufgaben abgehen.



GameWare

- Versandkostenfrei innerhalb Deutschland & Österreich
- Alle UNCUT-Versionen (ab 18)
- Alle Sprachversionen
- Community ohne Zensur
- 20 Jahre Erfahrung

www.gameware.at

Resident Evil 5
PS3
64,99

PayPal VISA

Pro Evolution Soccer 2009

Wii Sportspiel



Wii Der Rückpass vom Flügel (1) auf den Spielmacher (2) reißt Löcher in die gegnerische Verteidigung. Ein schneller Direktpass (3) an den 5-Meter-Raum bringt Gefahr. Der weiße Kreis (4) zeigt das Passziel; die beiden hellgelben Pfeile stellen Laufwege dar.



Wii Tonereifer leicht gemacht: Mit gedrucktem B-Knopf passen wir über den Flügel in den freien Raum.



Wii auf den heraneilenden Stürmer, der durch Schütteln des Nunchuks einen Direktschuss aufs Tor abgibt.



Wii so dass der Ball unheimbar gen Torerck fliegt. Wir lernen: Schnelligkeit geht manchmal Präzision aus.



Philip Ullrich

Wie mir die Zornesrote ins Gesicht steigt, wenn Kollege Matthias mit Barcas Messi zum Sturmloch durch meine Abwehrreihe startet, anstatt einfach mal die

Pille durch die Reihen wandern zu lassen. Was auf PS3 den Pass-Allergikern gelingen mag, ist in der Wii-Version selten möglich – oh, wie mich das freut. Elementares und wunderbar funktionierendes Spielelement ist hier das Passen. Zuspiele in den freien Raum gelingen prima und werden mit schönen Spielzügen belohnt. Allerdings ist mir das Verhalten der Kicker grundsätzlich zu träge: eine Verzögerung zwischen Ballaufnahme und dem nächsten Zuspiel bremst den Spielfluss fühlbar. In der Verteidigung kann ich mich zudem schwer mit der indirekten Kontrolle anfreunden. Für wen ist der Titel also geeignet? Ich sag's mal so: Wäre Fußball ein Auto, ist das Wii-„PES“ mein Zweitwagen.

Im letzten Jahr feierte „PES“ für den Wii seinen Einstand und überzeugte dank mutiger, da radikal neuer Steuerung. Für die aktuelle Saison wurden die etablierten Kontrollen beibehalten, aber geringfügig verfeinert – und bieten selbst eingefleischten PES-Profis ein herrlich frisches Spielgefühl.

Gefühl für den Pass

Kluges Pass-Spiel ist der Schlüssel zum Erfolg auf Wii: Alleingänge mit Messi, Ronaldo & Co. sind aufgrund der weniger exakten Dribbeleinlagen der Ballkünstler schwer auszuführen. Mit der Remote bewegt ihr einen roten Cursor über das Spielfeld und visiert entweder einen Mitspieler oder den freien Raum an. Drückt einmal den B-Knopf und der Ball landet an seinem Bestimmungsort. Haltet ihr den B-Knopf gedrückt, erlaubt Euch das zusätzlich die Kontrolle über den Passempfänger, den ihr manuell freilaßt. Anders als in den übrigen „PES“- Fassungen lenkt ihr nicht nur einen Spieler, sondern auf Wunsch auch stets alle potenziellen

Passempfangen. Nach etwas Eingewöhnungszeit gelingen Euch tolle Pass-Stafetten und Spielzüge. Seid ihr in der Nähe des gegnerischen Tores, schüttelt ihr das Nunchuk für einen unplatzierten Schuss. Zieht ihr den Cursor dagegen in das Tor und drückt die Passen-Taste, hämmert Euer Spieler das Runde gezielt ins Eckige – das ist neu. Auf der Stelle tritt dagegen die träge Verteidigung. Wie schon im Vorgänger markiert ihr den gegnerischen Stürmer mit der Remote und ruft mittels A-Taste

te einen Verteidiger herbei. Anstatt mit einem Spieler seiner Wahl aktiv Tacklings auszuführen, sind im Wii-„PES“ die Defensiv-Künstler nur indirekt zu steuern.

Im aktuellen „PES“-Jahr bolzt ihr um den Titel in der Champions League – wegen Lizenzmangel allerdings ohne deutsche Beteiligung. Erstmals vertreten: die 'Meister Liga', in der ihr ein Team mehrere Saisons lang begleitet. Wieder dabei ist der launige 'Champions Road-Wettbewerb', in dem ihr nach jedem Sieg

einen Spieler aus dem gegnerischen Kader stibitzt. So mobelt ihr Euren Dorfverein zu einem Weltklasse-Team auf.

Allen Fußball-Neulingen sei der umfangreiche Trainingsmodus empfohlen, der alle relevanten Kontrollen erklärt. Gelungen sind die zehn Technikfilme: Lerne per Video Flankenangriffe, Konterschlüsse oder den geschickten Einsatz des Stürmers. pu



Wii Point n' Shoot: Im Elfmeterschießen nehmt ihr per rotem Cursor Maß

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt: 2 Spieler,
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- angenehm anderes Spielgefühl
- volle Kontrolle mit nur drei Knöpfen und den bewegungsintensiven Controllern
- auch mit Classic Controller spielbar
- kein deutsches Team

SPIELSPASS

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

82

Fazit – Die geringfügig verfeinerte Steuerung macht die spaßige Fußball-Sim zugänglicher, benötigt aber immer noch Einpielzeit.

Suikoden Tierkreis

DS Rollenspiel 6



DS Durch die hübsch handgezeichneten Szenarien bleibt viel Polygon-Power für die Figuren übrig

Für das erste DS-„Suikoden“ hat Konami einen großen Frühjahrsputz veranstaltet: „Suikoden Tierkreis“ spielt in einer komplett neuen Welt, schafft das vertraute Runen-Magiesystem ab und gibt der traditionsreichen Reihe auf diese Art quasi einen Neustart für ein frisches Publikum. Trotzdem setzt das Spiel auf vertraute Stärken: Eine Vielzahl an individuellen Protagonisten und dramatische Plot-Wendungen gemahnen inhaltlich an die Vorgänger; das dynamische Kampfsystem, bei dem oft mehrere der vier aktiven Helden ihre Aktionen simultan durchführen, und das durchdachte Erfahrungspunkte-System, das sich nach dem Level der Party richtet, zeigen die spielerische Nähe zu den stationären Vorfahren

Anstatt wie bisher einem lokal begrenzten Konflikt zwischen verfeindeten Nationen beizuwohnen und im Laufe des Abenteuers bis zu 108 Helden zu versammeln, erstreckt sich die epische Handlung dieses Mal über eine Vielzahl ver-



US Im Kampf haben die Figuren einen sehr untypischen Niedlich-Look

schiedener Welten, die durch Portale verbunden sind. Antagonist ist der fanatische Orden des einzig wahren Weges. Viele der umfangreichen Dialoge werden von englischen Sprechern vertont und entscheidende Ereignisse als hübsch gezeichnete Anime-Sequenz erzählt. **IN**

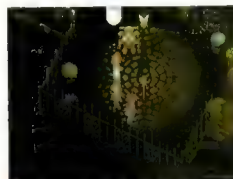
Chrono Trigger

DS R 6



DS Im Rhythmus der Urwald-Trommeln geht Ihr mit Pelz lady Ayla auf Froschfang. Die Jagdbeute dürft Ihr in Tauschgeschäfte investieren. Geld ist noch nicht erfunden

Mit einer herben Enttäuschung im Gepäck erreicht der vielgeliebte RPG-Oldie erstmals die Bundesrepublik. Lediglich Englisch und Französisch dürft Ihr als Textsprache wählen. Schade, denn bis auf den schweigsamen Rotschopf Crono liegt es auch an den beschwingten Dialogen, dass das knallbunte Zeitreise-Abenteuer selbst heute noch mächtig Spaß bringt. Unbekümmert zwischen Ulk und Dramatik wechselnd, erzählt Euch die haarsträubende Story vom alles verschlingenden Alienbiest Lavos, der Power-Emanze Marie sowie dem tragischen Magus und bietet mit neuerdings 14 unterschiedlichen Enden geballten Wiederspielwert. Liebevoll gestaltete 16-Bit-Szenarien von der Steinzeit bis zur fernen Zukunft locken mit für RPGs ungewöhnlichen Interaktionsmöglichkeiten auf Jahrmärkten, Stammesfesten oder apokalyptischen Rennpisten. Richtig komplex wird die Sache, wenn Ihr mit der fliegenden Zeitmaschine Epoch nicht mehr auf statische



Wer hätte es gedacht: Am Ende der Zeit pennt ein Opa unter einer Laterne Warp-Tore angewiesen seid, sondern frei Schnauze zwischen den Jahrhunderten wechselt. Der Wettlauf um die Zukunft des Planeten findet im Rahmen hervorragend inszenierter Rundenkämpfe statt, die ohne eigenen Kampfbildschirm auskommen und sich so lebendig und dynamisch anfühlen wie bei einem Action-Adventure. Die DS-Version lässt die SNES-Optik unangetastet, gibt Euch aber massig Einstellungsoptionen zur Nutzung von Bedienungs-Features, ein mittelprächtiges Bonus-Dungeon nebst neuem Ende, eine Wi-Fi-Monsterzucht sowie Anime-Sequenzen der PSone-Fassung. **mw**



Thomas Nickel

Ist der Schreck über die etwas kindliche Präsentation und den Abschied von der Kontinuität der Vorgänger verdaut, zeigt „Suikoden Tierkreis“ seine Stärken: Detaillierte 3D-Figuren wandern durch reichlich animierte 2D-Szenarien, Monsterkämpfe gehen schnell wie eh und je von der Hand und auch die Handlung gewinnt schnell an Fahrt. Bevor Ihr Euch verseht, legt Ihr den DS nicht mehr beiseite. Kritikerinnen muss ich die miese englische Sprachausgabe. Viele Samples klingen, als hätte man sie künstlich beschleunigt, andere Sprecher sind einfach nur schlecht. Das geht auch auf dem DS besser

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: 12. März
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: deutsch

- schon gezeichnete 2D-Szenarien
- fast dynamisches Kampfsystem
- viele interessanter Ziemkeiten
- schön im schlechten Sprachausgabe

SPIELSPASS

Spieler: 1
Multiplayer: 1
Grafik: 80
Sound: 80

FAZIT: Komplexes, umfangreiches RPG mit dynamischem Spielablauf und einer gewaltigen Zahl an Protagonisten.



Matthias Nickel

Schade, dass Square Enix den deutschen Markt nicht wichtig genug für eine Übersetzung hält. Wer Englisch versteht oder Französisch ist, liebt „Chrono Trigger“ trotzdem, denn die altbackene Optik passt hervorragend auf den DS-Schirm und zahlreiche Komfort-Optionen waren die Benutzerführung auf Wunsch nach 2000 Spielern wie Kunststisch der Titel sowieso zeitlos. Die „Arena of Ages“ ist eine nette Dreiecksgabe für die vernetzte „Pokémon“-Klientel, das neue Dungeon „Lost Sanctum“ eher Verschnitt. Dafür schließt ein neuer Endboss die Story-Lücke zum PSone-Nachfolger „Chrono Cross“.

Entwickler: Square Enix, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler (online),
Text: einstellbar (nicht deutsch)

- originäler, je Umsetzung des SNES-Klassikers von 1995 mit englischen Texten
- online-zuspielbare DS-Fassungen
- Doppelschirm-Menü und Anime-Sequenzen
- Online-Monsterzucht und Bonus-Dungeon

SPIELSPASS

Spieler: 2
Multiplayer: 2
Grafik: 87
Sound: 87

Werkgetreue DS-Version des renommierten Zeitreise-RPGs mit etlichen Bonus-Features und ohne deutsche Übersetzung.

Resistance: Retribution



1. Gebt den Besten das Saure: Dank Zielerfassungshilfe vermisst Ihr den zweiten Analogstick nur selten

Alle paar Monate spendiert Sony der PSP den Abieger eines PS2- oder PS3-Erfolgs – nachdem die meisten großen Namen schon dran waren, ist jetzt "Resistance" an der Reihe. "Retribu-

INFIZIERT DANK PS3

Wenn Ihr Eure PSP mit einer PS3 koppelt und "Resistance 2" startet, findet sich in dessen Optionen der Punkt "PSP verbinden". Aktiviert Ihr ihn bei laufendem "Retribution", wird die PSP "infiziert". Dann könnt Ihr weitere Infoschriften finden, trägt eine alternative Uniform, regeneriert Gesundheit (dafür gibt es keine Hilfspakete mehr) und hört teils andere Dialoge. Sofort nutzbar ist die PSP-plus-Funktion (siehe Bild). Damit steuert Ihr "Retribution" per PS3-Pad. Der rechte Stick dient zum sauberen komfortableren Umsehen. Allerdings wird die Zielfilfe abgeschaltet, weshalb diese Spielweise eher für Konner geeignet ist.



tion" spielt kurz nach den Ereignissen des ersten Teils und schickt Euch auf das europäische Festland. Dort geht Ihr einem Rätsel auf den Grund: Wieso sind neu auftauchende Bestientypen weiblich – und wie kann man sie stoppen? Ihr schlagt Euch durch sechs Szenarien in Luxemburg, Frankreich und Deutschland, immer mit einer Waffe in der Hand und auf der Hut vor den mutierten Feinden.

Alles voll im Blick

Anders als bei den zwei PS3-Teilen geht es nicht in der Ego-Perspektive zur Sache. Für "Retribution" greifen die Entwickler von Sony Bend auf Ihr bereits bei zwei "Syphon Filter"-Episoden bewährtes Konzept zurück: Ihr blickt Eurem Soldaten stets über die Schulter. Damit habt Ihr mehr von der Umgebung im Blick und könnt Wände oder Felsen konsequent als Deckung nutzen. Weil die vier normalen Knöpfe zum Umsehen nicht so flexibel nutzbar sind wie ein zweiter Analogstick, dürft Ihr bei Feuergefechten auf praktische Hilfen setzen: Jede Wumme hat einen bestimmten Zielbereich – tummeln sich Feinde



in engen Situationen erweist sich die Sniperwumme mit Zielfernrohr als sehr effektiv – bei Massenangriffen seid Ihr damit aber aufgeschmissen

darin, wird das Zielkreuz automatisch auf sie fixiert. Was restriktiv klingt, erlaubt in der Praxis intensive Feuergefechte, bei denen Ihr Euch über die Steuerung keine Gedanken machen müsst. Davon profitiert "Retribution" erheblich und führt Euch acht bis zehn Stunden lang von einer ebenso brenzligen wie spannenden Situation zur nächsten. Große Erkundungsfreiheit habt Ihr nicht, doch angesichts der packenden Ballereien stört das nicht weiter. Gelegentliche Mech- und Taucheinlagen, Bosskämpfe mit einem Schuss Trick

sowie zahllose knifflig versteckte Geheiminformationen bringen Würze ins Abenteuer, das grafisch bis auf gelegentliche Matschtexturen in der PSP-Oberliga mitspielt.

Nicht fehlen dürfen Mehrspieler-Modi: Bis zu acht Teilnehmer messen sich lokal und online in gängigen Spieltypen wie Deathmatch oder Capture the Flag. us

Entwickler: Sony Bend, USA
Verleger: Sony
Erscheinungstermin: 18. März
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 6 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 6 Umgebungen mit je 3 bis 4 Abschnitten
- Third-Person-Perspektive
- praktische Steuerungshilfen
- neue Action-Game
- abwartend online und offline

SPIELSPASS

Spielerzahl: 1-8
Multiplayer: Ja
Grafik: 85
Sound: 85

85

Technisch hochkarätiger Third-Person-Shooter, der die "Resistance"-Serie packend auf die PSP bringt.



2. Zwe. Abschnitt bewältigt Ihr in einem gekaperten Minimech, der im Gegensatz zu Euch seine Energie regeneriert



3. Interaktion mit Objekten durch Knöpfchenhaken wird spärlich, aber sinnvoll eingesetzt

DIE GANZE WELT DER HANDHELDS



Mario Power Tennis

Wii Sportspiel

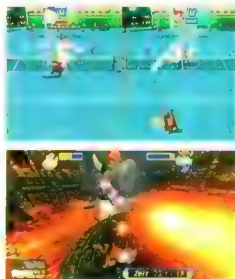
» Nach "Pikmin" (Test in der letzten M!) folgt mit "Mario Power Tennis" der zweite Streich von Nintendos 'New Play Control'-Offensive. Die Serie ist keine schlechte Idee: So bringt Big N Spiele der 'Flopkonsole' GameCube endlich an das weit größere Wii-Publikum. Neben dezent modifizierten Menüs und einer Splitscreen-Ansicht bei Mehrspieler-Matches stellt die neue Schwungsteuerung das offensicht-

lichste Unterscheidungsmerkmal zum GameCube-Release des Jahres 2005 dar: Die Schlagbuttons wurden durch Remoteschwünge ersetzt; damit gibt ihr Richtung und Schlagvariante vor. Je nach Schwungart (z.B. von oben nach schräg unten) zaubern Mario & Co. Top-Spin-Kracher, Slices, Lobs, Schmetterbälle oder Stops auf den Court. Das funktioniert meist ordentlich, nur gelegentlich will z.B. ein Stoppball nicht klappen.

Wie so oft liegt der Teufel im Detail: Die Macher haben das Spieltempo extrem gedrosselt und die Schwierigkeit bei Einzelmatches, Turnieren und Minispielen heruntergeschraubt. Musstet ihr auf dem Cube beim Blooper-Minigame z.B. 100 Schläge ohne Fehler schaffen, habt ihr jetzt sogar drei Versuche für lächerliche 10 Treffer. Ebenfalls schade ist die fehlende Unterstützung von Classic- und Cubecontroller. ms



Wii Die Special-Courts überzeugen mit witzigen Einfällen: Auf dem Dschungelplatz beißen sich Krokodile an Euerem Hosenbein fest und machen den Spieler langsamer.



Wii Die Splitscreen-Sicht für zwei Spieler (oben) ist neu, die Minigames (unten) Duell gegen Pooko-Bowser) a t



Matthias Schmid

Auf Partys macht die Ballhitz Laune: Man lacht über die heimtückischen Plätze, freut sich über drollig animierte Super-schläge und verzehrt die dezent ungenaue Steuerung.

Der Sportspieler-Profi in mir hingegen stört sich daran – auch die niedrige Spielgeschwindigkeit ärgert mich. Besser als "Wii Sports Tennis"? Ja. Ein Hit: nein.

Entwickler: Camelot, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 6. März
Preis: 26 Euro
Unterstützt: bis 4 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
neue Plätze und Figuren freischaltbar
mehrere So-Elementen mit Items
Fallen oder Zerschuss-Ringen
mittelschwere Minispiele, keine Kamera

SPIELSPASS
Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10
76

FAZIT: Launiges Spätleis in Bonhomie
zum schmalen Preis; spielerisch merklich schwächer als die GameCube-Version.

Deadly Creatures

Wii Action-Adventure

» Arachniden sind zu den Stars eines Spiels zu kuren, ist keine neue Idee, wie z.B. "Spider" von 1997 auf der PSone belegt. So konsequent wie bei "Deadly Creatures" hat sich aber noch keiner an die Krabbeltiere gewagt. Ihr schlüpft abwechselnd in die Rolle einer Tarantel und eines Skorpions, die sich in gefährlichem Terrain bewahren müssen. Mit beiden marschiert ihr durch unterirdische Gänge und karge Wustenschnitte. Später erkundet ihr auch Bereiche, in denen Menschen ihre Spuren hinterlassen haben, meistens

bekommt ihr die Humanoiden aber nur am Rand mit.

Weil im Tierreich selten Frieden herrscht, muss ihr Euch ständig Eurer Haut erwehren: Käfer, Schlangen, Echsen und andere natürliche Widersacher kommen Euch laufend in die Quere und werden per Remoteschwung-Attacken erledigt. Die Tarantel ist der agilere Krabbler: Springen könnt ihr von Beginn an, später lernt ihr u.a. Netzflüssigkeit zu versprühen oder Euch an Fäden zu sonst unerreichbaren Plätzen zu hangeln. Der Skorpion agiert behäbiger,

sticht dafür mit seinem Schwanz zu, buddelt sich durch Wände und beherrscht Finishing Moves, um geschwächte Kontrahenten zu töten.

Die erdige Umgebung und die Krabbeltiere sind für Wii-Verhältnisse ansehnlich inszeniert und wirken angemessen realistisch-eklig. Lange dauert die Expedition nicht: Die sechs Spielstunden vergehen wie im Flug, da sie interessant gefüllt sind. Als angenehm untypische und trotzdem unterhaltsame Ergänzung des Wii-Sortiments macht sich "Deadly Creatures" richtig gut. us



Ulrich Steppberge

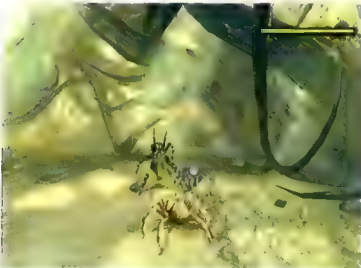
Dass ich mir mit Taranteln und Skorpionen Freundschaft schließen würde, ist eine Überraschung. Doch "Deadly Creatures" macht aus seinen ungewöhnlichen

helden eine Menge, zumal die Inszenierung stimmt und die Levels gut gestaltet wurden. Da verzehet ich auch Macken wie eine etwas nervöse Kamera und die ständige Remote-Wedelei.

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: Nintendo
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro
Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
Tarantel und Skorpion solo oder beide mit deutlich verschiedenen Fähigkeiten
10 Levels mit teils großen Bossen
Kampfsystem mit Remoteschwüngen
Reihenhandlung, nicht ganz inszeniert

SPIELSPASS
Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10
70

FAZIT: Endlich mal ein unverbrauchtes Konzept: außergewöhnliches Krabbeltier-Abenteuer mit frischen Ideen.



Wii Gefahr im Sonnenstrahl: Als Einzelgänger-Tarantel habt ihr es häufiger mit mehreren Gegnern gleichzeitg zu tun.



Wii Seid ihr mit dem Skorpion unterwegs, erledigt ihr geschwächte Feinde mit Finishing Moves

MANIAC.DE

WEB SCHREIBT MAN JETZT MIT M!

GEWINNSPIEL
FETTES SEGA-FANPAKET
ZU GEWINNEN



Wir verlosen eine stark limitierte und verhört coole Langspielpacke mit sechs Musikalben der besten Sega-Kultreihe – passend zur Sega Mega Drive Ultimate Collector's Edition! In diesem Paket ist alles drin, was Sie brauchen, um Ihre Sega-Musiksammlung zu vervollständigen. Das Paket ist eine echte Sega-Tradition – nicht immer leicht zu finden und garantiert in Ihrem Laden zu kaufen.

Postkarte mit folgender Frage:
Woher steht die Abkürzung SEGA?

JETZT ONLINE

GEWINNSPIELE

TEST-ARCHIV

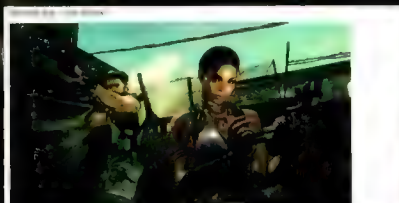
RETRO

BLOGS

Harmonix verlegt Konam
3.02.2009 13:34 — Michael Hense


„Der vergangene war Konam, das ist jetzt Konam!“ – das ist der Slogan der Dance Dance Revolution-Reihe. Im Juli 2008 wurde die Konam-Reihe von Konam verlegt und wurde zur Rock Band-Entwickler Harmonix und dessen Mutterkonzern Namco.

Nachdem Harmonix den Spaß um und verlegt Konam, werden die in der USA bereits veröffentlichten Konam Rock Revolution-Bildschirm-Angebote an Konam für die Konam-Reihe verlegt. Mit diesem Schritt haben wir eine Konam-Reihe, die auch ein Video-Shop des Konam-Musikshops im Raum.



Resident Evil 4 ist ein Action-Adventure-Spiel, das in der Resident Evil-Reihe steht. Es ist das erste Spiel, das die Serie in der 4. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt. Das Spiel ist das erste, das die Serie in der 4. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt. Das Spiel ist das erste, das die Serie in der 4. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt.

NEWS



Halo 3 ist ein Action-Adventure-Spiel, das in der Halo-Reihe steht. Es ist das dritte Spiel, das die Serie in der 3. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt. Das Spiel ist das erste, das die Serie in der 3. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt. Das Spiel ist das erste, das die Serie in der 3. Generation der Konsolen (Xbox 360, PS3, Wii) bringt.

HD-VIDEOS

AKTUELLE TESTS

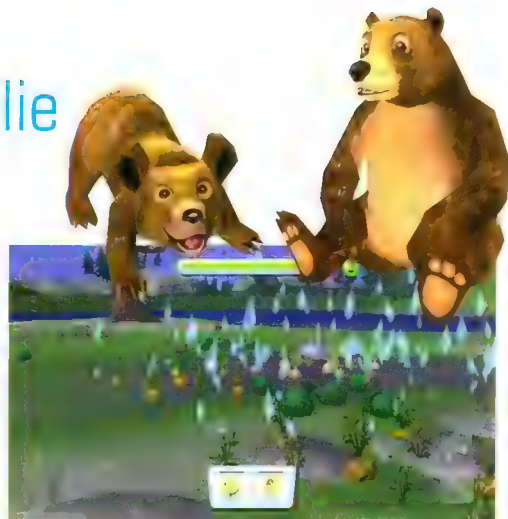
COMMUNITY

Spiele für die Familie

SimAnimals Wii DS



Aufgabe: Packt den Biber am Kragen, tragt ihn zum Bach und bringt ihn Aste



Das Grizzly mag die... Holt Wasser aus dem Fluss und esst es regnen



Die "Sims"-Serie ist ein banger Erfolg. Neben den "MySims", die Königreiche und Partys unsicher machen, wollen nun die "SimAnimals" Euer Herz erobern, Euren Geldbeutel plündern und Eure Konsolen infiltrieren. Auf Wii und DS kummert Ihr Euch um das Wohlbefinden der Waldtiere. Unter anderem wollen Biber, kleine Vögel, Waschbären, Rehe, Fuchse, Eulen oder auch Igel bemuttert werden. Damit es den Rackern an nichts mangelt, streckt Ihr Eure helfende Hand per Remote-Pointer aus. Mittels etwas umständlicher Wii-Kontrollen bzw. sehr simpler Styluswischer (und anstrengender Puste-Einlagen) verteilt Ihr Streichleinheiten, schüttelt Früchte vom Baum oder packt die Biester am Schlafittchen – wenn sie Euch mögen, lassen sie das gern mit sich machen.

Erkauft Euch die Zuneigung der Tiere

Dies bringt uns schon zum Kern des Spiels: der Zuneigung. Sämtliche Aktionen im Spiel führen zu einem Punkte-Bonus oder Punkte-Abzug – jederzeit erkennbar an auftauchenden Smilies. Legt Ihr den Viechern Futter hin oder bugsiert Ihr sie in die Nähe eines paarungsbereiten Artgenossen, wächst Euer Punktekonto. Versucht Ihr hingegen ein noch nicht zahnbesetztes Exemplar zu herzen oder verpasst Ihr einem Tier beim Gießen der Pflanzen eine kalte Dusche, sind die Waldbewohner sauer und Euer Kontostand sinkt. Seid Ihr besonders

ungeschickt oder gemein, verlassen die "SimAnimals" sogar Euren Wald. Während Wii-Spieler schnell mit mehr freigeschalteten Waldabschnitten und reichlich Tutorials für die unterschiedlichsten Aufgaben belohnt werden, müssen DS-Zocker ackern; der Fortschritt ist schleppend und Ihr schrubbt beim Ernten der Bäume wie wild auf dem Touchscreen herum. Grafisch dürft Ihr auf beiden Systemen nicht viel erwarten – huben klobige Polygonmodelle, drüber stocksteife Bitmaps. Auf beiden Systemen müsst Ihr neben der Fauna auch die Flora umsorgen: Auf Wii ruckt das Umpflanzen oder Bestäuben von Blumen sogar teilweise in den Vordergrund. Leider sind auch die Wii-Tiere nicht sonderlich niedlich – es gelingt kaum, eine Beziehung zu ihnen aufzubauen. *ms*



Während der Nacht sind die Waschbären aktiv, die Wolke sorgt für Regen

SPIELSPASS

Entwickler	EA, USA
Verleger	Electronic Arts
Preis	40 / 50 Euro
	6 4

MySims Party Wii



Die poppig-bunte Welt der "MySims" bläst zum dritten Angriff: Noch bevor im Juni mit dem Funracer "MySims Racing" der vierte Teil der Knuddel-Reihe erscheint, erfreuen sich jüngere Semester an der Minispielsammlung "MySims Party". Hier baut Ihr Euch ein Team aus bis zu vier Mitgliedern mit unterschiedlichen Stärken zusammen und tretet gegen KI-Teams oder Freunde an. Zwölf Wettbewerbe mit insgesamt 50 Aufgaben (die auch einzeln angewählt werden können) stehen zur Wahl, in denen neben Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen auch etwas Glück gefragt ist. Die Steuerung fiel simpel und vielseitig zugleich aus – jedes Minispiel verlangt eine andere Handhabung. Überfordert werdet Ihr trotzdem nicht, denn zu Beginn einer jeden Runde bekommt Ihr die Kontrollen anschaulich erklärt. Erfolge locken neue Bewohner in die knuffige Sims-Stadt, die Ihr teilweise in Euer Team aufnehmt. Denn die Charaktere unterscheiden sich in vier Statuswerten – ein ausgeglichenes Team hat die besten Siegchancen. So schaltet Ihr nach und nach neue Klamotten für den Charakter-Editor sowie Möbel zur Verschönerung Eures Hauses frei. Die bunte Optik mag auf den ersten Blick verschrecken, doch hinter dem Kindchenschema steckt ein spaßiges und abwechslungsreiches Partyspiel. *pu*



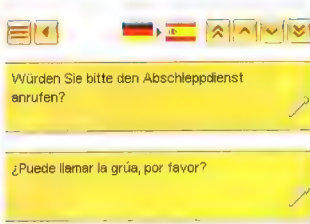
Glücksspiel: Wer das Glück mit schwarzem Wäsche einwischt, verliert die Runde

Entwickler	EA, Kanada
Verleger	Electronic Arts
Preis	35 Euro
	8

Sprachtrainer im Überblick



PS Richtig, das ist Japanisch. Und, a, auch wir verstehen Bahnhof. Glücklicherweise übersetzt der "Talkman" simultan in fünf Fremdsprachen.



DS Vierseitig einsetzbar: Das Autopannen-Wörterbuch des Travelcoaches funktioniert auch im Nachleben.



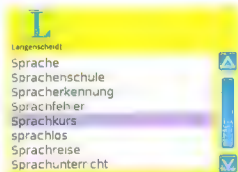
Wer heute nicht mindestens eine Fremdsprache beherrscht, hat schlechte Karten auf dem Arbeitsmarkt – sagen zumindest die Bewerbungstrainer. Wer heute seine Urlaubsbrötchen nicht in der Landessprache bestellen kann, hat zumindest eines nicht – einen Blick auf die zahlreichen DS-Sprachtrainer geworfen. Wir sagen Euch, ob Ihr aus dem großen Angebot an Lerniteln spielend Sprache lernt oder nur stumpf Vokabeln paukt.

Alle Welt spricht Englisch – auch Du?

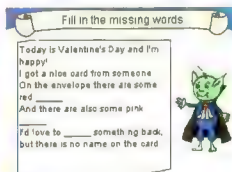
Die größte Gruppe an Sprachprogrammen auf DS versucht uns die englische Sprache näherzubringen. Dem **Englisch Buddy** in Kooperation mit den Experten von PONS gelingt das am besten, denn er versucht, Anfängern grundsätzlich die Sprache beizubringen: Vokabeltraining, Diktate und Grammatikübungen stehen auf dem Lehrplan. Der Lernkurs hilft zwar weiter, ist aber trocken präsentiert. **Practise English** fokussiert sich in 400 Übungen dagegen auf Diktate sowie Alltagsdialoge (Training des Hörverständnisses), die über das Abfragen bestimmter Vokabeln aber nicht hinausgehen. Wenig hilfreich ist UbiSofts **Mein Englisch-Coach**, der sich ganz auf das Pauken von Vokabeln beschränkt – davon gibt es immerhin 8.000 Stück. Diese Zahl überflügelt das **Langenscheidt Basic-Wörterbuch** mit 140.000 Stichwörtern um Längen. Allerdings handelt es sich hierbei auch genau um das, was es vorgibt zu sein – ein Wörterbuch ohne Extras.

Frankreich, ich komme

Spätestens bei der Aussprache geraten Lernwillige ins Stocken: Französisch verursacht bei Deutsch-Muttersprachlern schnell Zungenknoten. Hier hilft Euch der **Französisch Buddy**, das Pendant zum oben angeführten Englisch-Trainer. Mit guter Sprachausgabe und vielen spaßigen Übungen hilft das Programm bei der Sprachaufschwungung.



DS Großer Name, magerer Inhalt: das "Langenscheidt Wörterbuch".



DS Früh übt sich: Schon der "Lernerofig Grundschule Englisch" lehrt Romantik.



DS Der "Französisch Buddy" fragt Wissen in anschaulichen Übungen ab.

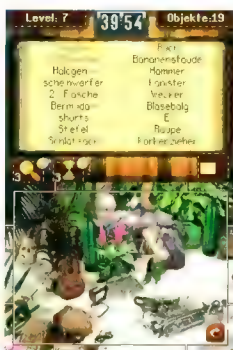
Marktübersicht

TITEL	PLATTFORM	HERSTELLER	PREIS	SPRACHEN	FAZIT	WERTUNG
Englisch Buddy	DS	Brangame	30 Euro	englisch	Bestes Sprachtrainer auf dem Markt, eignet sich trotzdem nur zum Auffrischen.	7 von 10
Practise English!	DS	Nintendo	30 Euro	englisch	Besseren Vertreter seiner Zunft: technisch gut, inhaltlich mit Mängeln.	5 von 10
Mein Englisch-Coach	DS	UbiSoft	30 Euro	englisch	Außen hin, innen platt: viele Vokabeln, ansonsten wird nichts Lehrreiches geboten.	2 von 10
Vokabeltrainer Englisch	DS	HMH	30 Euro	englisch	Mau präsentester Vokabeltrainer, der lediglich bestehendes Wissen abfragt.	3 von 10
„lernfähig! Grundschule Englisch“	DS	Timola	30 Euro	englisch	Kindgerecht präsentierter Lernstoff, der in bunten Minispielen integriert ist.	6 von 10
Langenscheidt Basic-Wörterbuch	DS	Deep Silver	35 Euro	englisch	Solide und brauchbar, ersetzt ein echtes Wörterbuch aber nicht.	4 von 10
Französisch Buddy	DS	Brangame	30 Euro	französisch	Genau so gut wie das englische Gegenstück: doch auch hier fehlen Übungshilfen.	7 von 10
Mein Französisch-Coach	DS	UbiSoft	30 Euro	französisch	Zum Lernen der Sprache ungeeignet, zum Auffrischen leider auch.	2 von 10
Mein Chinesisch-Coach	DS	UbiSoft	30 Euro	chinesisch	Prozess mit 1.000 Lektionen, die wenig motivieren und sich schnell wiederholen.	5 von 10
Travelcoach Europe 1	DS	HMH	40 Euro	eng., franz., span., ital.	Reise-Sammelsurium aus ordentlichem Wörterbuch, guten Minispielen und...	6 von 10
Travelcoach Europe 2	DS	HMH	40 Euro	eng., griech., türk., nl.	...etwas spärlichen Länderinfos. Die drei Varianten unterscheiden sich bis auf die...	6 von 10
Travelcoach Europe 3	DS	HMH	40 Euro	eng., pol., russ., tschech.	...neuen Sprachen nur in den Minispielen. Als Reisebegleitung zu empfehlen.	6 von 10
Talkman	PSP	Sony	30 Euro	eng., franz., span., ital., jap.	Nettes Übersetzungsprogramm, das an der schlechten Spracherkennung scheitert.	4 von 10

Mystery Tales – Hidden Object Abenteuer

DS

fai



DS So wie auf einmal? Die Schluste erschlägt Euch mit vielen Begriffen.

SPIELSPASS

Entwickler: Erasmus Media, D
 Hersteller: Rondomedia
 Preis: 30 Euro

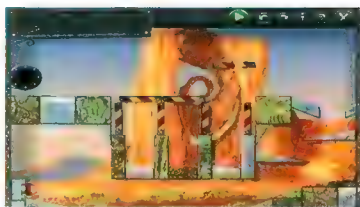
5

In die gleiche Kerbe wie Nintendo's "Mystery Case Files" (siehe M! 03/09) schlagen die "Mystery Tales". Das furchtbare Sprach-Kuddelmudel des Untertitels bleibt im Spiel zum Glück aus: Euch wird eine Rätselgeschichte in Fotoman-Optik präsentiert, bei der ihr laufend in Suchbildern Objekte aufspüren sollt. Die 40 Szenarien sorgen für jede Menge Arbeit, auch ein paar Ideen sind originell, wenn etwa ein Gegenstand anhand eines Geräusches identifiziert werden muss. Dafür ziehen sich schon frühe Levels durch viele zu suchende Dinge, was für zähe Fortschritte sorgt. Zudem geriet die Hilfefunktion zu restriktiv und die Präsentation nicht so charmant und übersichtlich wie beim Rivalen. us

Professor Heinz Wolff's Gravity

Wii

fai



Der renommierte Wissenschaftler Heinz Wolff: Wir machen den Weg frei. Nur noch ein Balken und die Brückenkonstruktion steht.

Wolff stellt Knobelfreunde vor 100 Herausforderungen, richtet sich aber mit moderatem Schwierigkeitsgrad an ein jüngeres Publikum. Eure vermeintlich simple Aufgabe in jedem Level: Betätigt mit einer Kugel einen Schalter. Das Problem: Der Weg ist nie direkt erreichbar. Daher baut ihr Brücken, stopft Schlaglöcher und überwindet Höhenunterschiede. Hierzu stehen Euch kleine Hilfsmittel zur Verfügung, die ihr klug kombiniert, denn Schwerkraft und das Eigengewicht der einzelnen Bauteile wollen berücksichtigt werden. Die Steuerung ist simpel, mit Remote und gedrücktem A-Knopf verschiebt ihr Bauteile, mittels Nunchuk dreht ihr sie. Wisst ihr bei den Puzzles mal nicht weiter, könnt ihr pro Level bis zu drei Tipps aktivieren. Aufgepasst: Euch steht für das gesamte Spiel ein bestimmtes Kontingent an Punkten zu, mit denen ihr Euch Hinweise kauft – die Hilfen sind also begrenzt. pu

SPIELSPASS

Entwickler: EM Studios, UK
 Hersteller: Deep Silver
 Preis: 40 Euro

7

Alle Spiele im Februar

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Tomb Raider: Underworld	Ubisoft	Action-Adventure	40 Euro
Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	40 Euro

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action-Adventure	60 Euro
Dsquares 3	Square Enix	Rollenspiel	60 Euro
Eternal Sonata	Square Enix	Rollenspiel	60 Euro
FEAR 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	60 Euro
Klzone 2	Sony	Ego-Shooter	70 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro
Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	40 Euro
Shrek: Blood Trails	Edios	Ego-Shooter	60 Euro
Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	60 Euro
Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Street Fighter IV	Capcom	Beat-em-Up	60 Euro

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action-Adventure	60 Euro
FEAR 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	60 Euro
Hero Wars	Microsoft	Strategie	70 Euro
Race Pro	Atari	Rennspiel	60 Euro
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	70 Euro
Sega Mega Drive Ultimate Collection	Sega	Geschicklichkeit	40 Euro
Shrek: Blood Trails	Edios	Ego-Shooter	60 Euro
Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	60 Euro
Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Street Fighter IV	Capcom	Beat-em-Up	60 Euro

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AD/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	40 Euro
Carnival: Die Jahrmärkte	Take 2	Geschicklichkeit	30 Euro
DanceDanceRevolution WiiX Club	Konami	Musikspiel	40 Euro
Dead Rising: Chop 'n' Chop	Capcom	Action	50 Euro
Deadly Creatures	THQ	Action	50 Euro

Family Skis	Atari	Geschicklichkeit	50 Euro
House of the Dead: The Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	50 Euro
Mushroom Men	Gemco	Jump'n Run	50 Euro
Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	50 Euro
Necropsis Puzzle Adventure	Capcom	Denken	30 Euro
Plim	Nintendo	Strategie	30 Euro
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	30 Euro
Rogue Trooper: Quartz Zone Massacre	Atari	Action	40 Euro

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
King of Fighters Collection: The Orochi Saga	Ignition	Beat-em-Up	30 Euro
Skate Park City	Midas	Sportspiel	30 Euro
Star Ocean: Second Evolution	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bomberman 2	Konami	Action	20 Euro
Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Dementium: Die Anstalt	Gemco	Ego-Shooter	40 Euro
Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Dropcast	THQ	Denken	20 Euro
Eleceed: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	40 Euro
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30 Euro
Moohun: Atlantis	Jowood	Jump'n Run	20 Euro
Moohun: Der Schatz des Phäno	Jowood	Denken	20 Euro
Moohun: Star Karts	Jowood	Rennspiel	20 Euro
Mushroom Men	Gemco	Jump'n Run	40 Euro
Musixstar: I wanna be a Popstar DS	Tivoli	Simulation	40 Euro
My Pet Shop	Square Enix	Simulation	30 Euro
Mystery Case Files: Millionaire	Nintendo	Denken	30 Euro
Necropsis Puzzle Adventure	Capcom	Denken	30 Euro
Pelz: Mein süßer Panda	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	40 Euro
Rune Factory	Edios	Rollenspiel	40 Euro
Superin: Der Junior Brain Trainer	Avanquest	Denken	30 Euro
The Chase: Felix meets Felicity	Atari	Geschicklichkeit	40 Euro
WiiX Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	30 Euro

Fallout 3: Operation: Anchorage

Die erste von drei exklusiven Xbox-360-Erweiterungen schickt Euch in die Eiszeit. M! überprüft, ob der Ausflug wirklich cool ist.



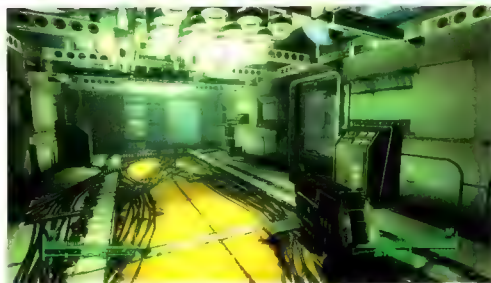
Das 800 Punkte (ca. 10 Euro) teure und knapp 370 MB große Add-on namens "Operation: Anchorage" passt zur Jahreszeit, denn den Hauptteil davon verbringt Ihr in Schnee und Eis: Die namensgebende Stadt soll von ihren chinesischen Besitzern befreit werden. Das bezieht sich auf frühere "Fallout"-Ereignisse und hat mit der Story vom Hauptspiel nichts zu tun, wurde aber geschickt eingebettet. Ist der Download installiert, empfängt Ihr nach ein paar Minuten ein neues Radosignal: Ein Hilferuf der Ausgestoßenen lotst Euch zu einem Gebäude in der Odnis nordwestlich von Megaton. Dort startet Ihr mittels Eures Pipboys eine historische Simulation

(eben die Schlacht in Alaska), um so einen verschlossenen Waffenraum für die Gegenwart öffnen zu können. Ihr benötigt dafür einen Spielstand, bei dem "Fallout 3" noch nicht abgeschlossen ist: Das abrupte Ende des Hauptspiels (sowie das Auflevel-Limit) werden erst mit dem dritten Add-on Ende April aufgehoben.

Ungestört in Alaska

Die Einbindung ins Abenteuer ist gut gelöst und sorgt für keine Störungen. Das ist wichtig, denn mit einem deutschen Xbox-Live-Zugang bekommt Ihr nur die entsprechende Erweiterung. Wer also z.B. das englische "Fallout 3" zockt, muss in "Operation: Anchorage" mit deutschen Texten und Sprachausgabe leben. Anders als bei "Oblivion" wirkt sich das auf den Rest des Spiels nicht aus, auch der Gewaltgrad orientiert sich etwas überraschend an der Fassung des Hauptabenteuers.

Habt Ihr die Simulation gestartet, müsst Ihr sie auch abschließen, ein Wechsel in die Realität zwischen- durch ist nicht vorgesehen. Allzu



Im Raum hinten wartet das Überraschungsei: Steigt in den runden Apparat, um die Simulationsschicht um Anchorage zu beginnen

lang braucht Ihr dafür nicht: Wer ohne übertriebene Eile vorgeht, benötigt drei bis vier Stunden für alle Missionen. Die sind ballerlastig und linear angelegt, Rollenspielelemente stehen in der Kälte hinten an. Auch Waffen- und Objekt-Management spielen eine Nebenrolle – weil Ihr virtuell unterwegs seid, werdet Ihr neu ausgerüstet und könnt an bestimmten Stellen Munition und Energie "nachtanken". Später gesellt sich ein Armeetrupp zu Euch, den Ihr allerdings nur sehr begrenzt kom-

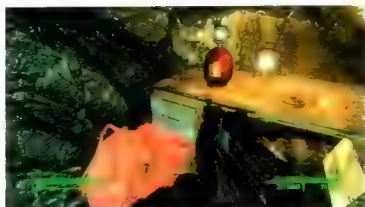
mandieren dürft. Als Lohn der Mühe warten u.a. eine Superrüstung und das äußerst wirkungsvolle Gauss-Gewehr auf Euch.

"Operation: Anchorage" punktet durch die interessante Optik, die mit Schnee und Eis einen gelungenen Kontrast zum Endzeit-Szenario abgibt. Auch der actionlastigere Ansatz ist für Abwechslung gut, wenn auch der Tiefgang fehlt. Einen Pflichtkauf stellt der Download nicht dar, aber als spielbare "Fallout"-Geschichtsstunde macht er eine gute Figur, us



M! Steadberger

Wenn die anderen beiden "Fallout 3"-Erweiterungen die Qualität von "Anchorage" übertreffen, dürfen sich Endzeit-Abenteurer noch auf einiges freuen. Für sich allein gesehen ist der Alaska-Ausflug ein Appetitmacher mit Macken: Das Szenario gefällt vor allem durch seine andersartige Optik, geniet aber zu geradlinig und lässt manche Stärken des Hauptspiels links liegen. Verstärkt auf Ballereien zu setzen, ist mal eine Abwechslung, aber wenig tiefgründig – zumal dank großzügiger Munition und Lebensenergie wenig Gefahr für Euren Helden aufkommt. Ein paar unterhaltsame Stunden hat mir das Add-on trotzdem spendiert und die gewonnenen Ausrüstungsgegenstände konnten sich sehen lassen. Für ca. 10 Euro gab es schon schlechtere Erweiterungen, doch die kommenden Downloads dürfen gern noch eine Schippe drauflegen.



Stimpacks sind out: In der VR-Welt sammelt Ihr Munition und Energie an diesen Auftankstellen



Die Matrix lässt grüßen: Ertötigte Gegner übersich schnell in elektrische Signale auf

Gewinnt gegen Ken und Ryu! Street Fighter IV

Online gegen Profis spielen und trotz-
dem Spaß dabei? Lernt mit uns die
Feinheiten des Kampfsystems kennen!

SPIELSPASS
Zusätzliche
Monsteiler
Pre-S
Test
Capcom, Japan
Capcom
55 Euro
Ausgabe 03/09
92
91

Lange haben Fans auf diesen Moment gewartet: "Street Fighter IV" ist endlich im Handel und bietet neben dem gewohnten Versus-Modus fürs Wohnzimmer auch Online-Matches gegen internationale Spieler. Wie gut die globale Keilerei tatsächlich funktioniert und was das MadCatz-Zubehör taugt, erfahrt Ihr im nächsten Heft. Diesen Monat widmen wir uns der Vorbereitung auf die Kämpfe gegen serienerprobte Profis, von denen Ihr mit Sicherheit eine Menge online antreffen werdet. Doch auch Anfänger mit Faible für 2D-Pugelspiele treiben ihr Unwesen im Internet.

Mit insgesamt 25 Charakteren bietet "Street Fighter IV" zwar ein umfangreiches Kämpfer-Portfolio, doch wir gehen davon aus, dass ein Großteil der Prügel-Fans mit den beiden Serienveteranen Ken und Ryu antreten wird. Aus diesem Grund verraten wir Euch auf den folgenden Seiten Einsteigerhilfen und Tipps für geübte Spieler, mit denen Ihr Eure Gewinnchancen gegen das Kämpfer-Duo erhöht.

Ken und Ryu zählen zu den stärksten und einsteigerfreundlichsten Figuren. Charge-Charaktere wie Guile oder M.Bison sind in Sachen Timing schwieriger zu handhaben, weshalb wir sie an dieser Stelle unter den Tisch fallen lassen. mh/ma

Inazuma Kakato Wan	Overhead	links + MT
Fumikomi Maegen	—	rechts + MT
Shiden Kakato Otoshi	Overhead	rechts + HT, Tritts halten zum Austauschen
Tungel Combo	Cancel	MS-HS (nah)
Hadouken	Cancel	Vierte Kreis von unten nach rechts + S
Shoryuken	Cancel	Rechts unten schräg rechts unten + S
Tatsuuma Senpuu Kyaku	Break	Vertikale Kreis von unten nach links + T
EX Hadouken	Cancel	Vertikale Kreis von unten nach rechts + SS
EX Shoryuken	Cancel	Rechts unten schräg rechts unten + SS
EX Tatsuuma Senpuu Kyaku	Break	Vertikale Kreis von unten nach rechts + TT
Shoryu-Renge	—	2x vertikale Kreis von unten nach rechts + S
Shenryuken	—	2x Vertikale Kreis von unten nach rechts + SSS

Kaketsu Awa	Overhead	rechts + MS
Shiro Oni Kuden	Cancel	rechts + HS
Hadouken	Cancel	vierte Kreis von unten nach rechts + S
Shoryuken	Cancel	Rechts unten schräg rechts unten + S
Tatsuuma Senpuu Kyaku	Break	Vertikale Kreis von unten nach links + T
EX Hadouken	Cancel	Vertikale Kreis von unten nach rechts + SS
EX Shoryuken	Cancel	Rechts unten schräg rechts unten + SS
EX Tatsuuma Senpuu Kyaku	Break	Vertikale Kreis von unten nach links + TT
Shoryu-Renge	—	2x vertikale Kreis von unten nach rechts + S
Shenryuken	—	2x vertikale Kreis von unten nach rechts + SSS

Beherrsche die Grundlagen!

RUND UMS BLOCKEN



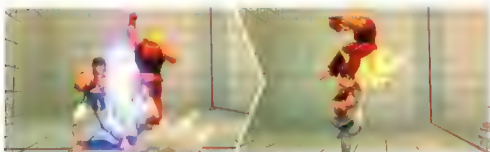
Wer nicht blockt, verliert! Im Gegensatz zu "Soulcalibur IV" habt ihr hierfür keine eigene Taste. Drückt stattdessen das Steuerkreuz vom Gegner weg. Einsteiger machen dabei häufig einen leicht vermeidbaren Fehler: Sie vergessen, Angriffe unterhalb der Gürtellinie abzuwehren, und öffnen damit Fußlegern und Rutschschatt-cken Tür und Tor. Doch Vorsicht: Mit sogenannten "Overhead"-Moves bearbeiten Ken und Ryu geduckte Blocker von oben (großes Bild, siehe Move-Liste). Normale Blocks hebeln sie mit einem Cross-up (mittlerer Sprungkick) aus, der Euch von hinten trifft (kleines Bild). Gegenmaßnahme: Steuerkreuz zum Gegner hinrucken!

WÜRFE ABWEHREN



Spieler, die zu lange blocken ohne anzugreifen, werden schnell Opfer eines Wurfs. Ken und Ryu beherrschen verschiedene Schleudermanöver – drückt gleichzeitig die Tasten für leichte Tritte und Schläge und kombiniert dies mit einer Richtungstaste. Doch auch dagegen ist ein Knaut gewachsen. Setzt sofort ebenfalls zum Wurf an! Das erfordert blitzschnelle Reaktionen und sorgt für eine Pattsituation. Einen Vorteil verschafft ihr Euch, wenn ihr bei der Eingabe zusätzlich das Steuerkreuz nach unten drückt. Statt der Animation für den geschickten Wurf führt ihr so einen geduckten leichten Schlag aus – lässt weitere Angriffe folgen!

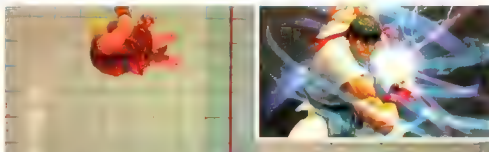
WEHRT EUCH GEGEN SPECIAL MOVES



Die drei Special Moves von Ken und Ryu unterscheiden sich zwar in Details, doch die Gegenmaßnahmen sind identisch. Beim Dragon Punch springt Euer Gegner statt nach oben. Blockt den Angriff und setzt mit einem Fußtritt oder Uppercut nach, wenn er zur Landung ansetzt. Feuerbälle verursachen beim Blocken geringen Schaden. Den vermeidet ihr durch einen eigenen Schuss, alternativ springt ihr über den Plasmaball. Da Euer Gegner nach seinem Angriff kurzzeitig bewegungsunfähig ist, bleibt Zeit für einen Gegenangriff. Der Hurricane Kick (Bild unten) verliert seinen Schrecken, wenn ihr Euch duckt und den Angreifer mit einem Aufwärtsschlag aus der Luft holt.

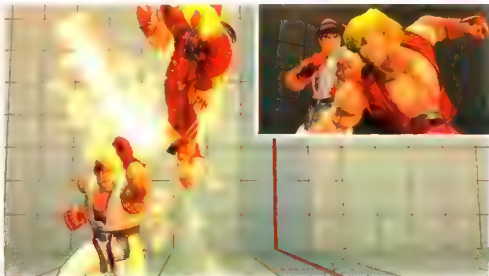


ULTRA COMBOS KONTERN



Die neuen Ultra Combos sehen nicht nur spektakulär aus, sondern richten verheerenden Schaden an. Clever eingesetzt, reißen angeschlagene Spieler das Ruden noch einmal herum. Für den Gebrauch außerhalb von Combos taugen sie bei Ken und Ryu jedoch nicht. Während die Kamera auf Ryu zoomt, habt ihr genügend Zeit, Eure Gegenmaßnahme vorzubereiten – hüpf einfach über seinen Schuss! Weit entfernte Spieler springen sogar zweimal und treten Ryu ins Gesicht, ehe der wieder handlungsfähig ist.

Kens Ultra Combo (Bild unten) deckt Euch mit einem vernichtenden Schlag- und Tritthegel ein – sofern er trifft! Wie so oft, hilft hier Blocken. Dann nämlich steigt Ken senkrecht vor Euch nach oben und lässt Euch jede Menge Zeit, beim Landeanflug mit eigenen Angriffen zu kontern.



Gewusst wie – die Focus-Attacke

SO NUTZT IHR DIE FOCUS-ATTACKE



Defensiver Einsatz

Mit Hilfe der Focus-Attacke absorbiert Ihr beim Aufladen nahezu alle gegnerischen Angriffe. Dabei verliert Ihr etwas Energie, die sich regeneriert, wenn keine Treffer folgen.

Die zentrale Neuerung in Street Fighter IV ist die Focus-Attacke. In der japanischen Version auch Saving Attack genannt. Hierfür nutzt Ihr die Tasten für mittlere Schläge und Tritte gedrückt, um den Angriff in drei Stufen aufzuladen. Das dauert bis zu einer Sekunde und macht Euch anfällig für unten angeführte Gegenmaßnahmen. Reicht Eingesetzt, in einer Focus-Angriff, doch verlorener Schaden an und öffnet Euch den Weg zu kniffligen Combos.

In der ersten Phase einer Focus-Attacke kann Euer Angriff vom Gegner noch regular geblockt werden und richtet kaum Schaden an. Falls Ihr sie aber direkt im

Anschluss an eine geblockte Attacke des Gegners einsetzt, löst Ihr bei ihm ab und zündet Chun-Li-Stun-Zustand aus. Wie das aussieht, sieht Ihr in der unteren Bildfolge im rechten Screenshot, wo Ken wie ein Sakai zu Boden fällt. Wusstet Ihr eine beliebige Combo folgen, eine der Kontrahent am Boden liegt.

Die zweite Phase beginnt mit dem ersten weißen Aufblitzen Eures Kampfers. Euer Widersacher kann den Angriff zwar noch immer schädigen, allerdings dauert es länger, bis er wieder handlungsfähig ist.

Die dritte Phase setzt einen Vorstand auf, da Euer Focus voraus. Diese Level 3 Focus-Attacke wird automa-

tisch ausgeführt und kann nicht geblockt werden. Außerdem durchdringt sie die Super-Armor des Angreifers. Was im Fall von Ken und Ryu nicht weiter relevant ist, da sie keine EX-Specials mit derartigen Eigenschaften aufweisen. Im Gegensatz dazu beherrscht der Mexiko-Wrestler El Fuerte sogar einen Special Move, der über doppelte Super-Armor verfügt und somit zwei Treffer ungeschädigt wegsteckt.

Da die Vorbereitung einer Focus-Attacke eine Weile dauert, könnt Ihr sie auch vorzeitig abbrechen und zwar mithilfe eines Dashes. Drückt unten, zweimal nach links oder rechts und Euer Kämpfer ist frei.



Offensiver Einsatz

Beim Angriff asselt Ihr die Tasten für mittlere Schläge und Tritte gedrückt, um den Gegner auf die Mittelschwere. Ab dem zweiten Bild wird Ihr mit einem Fußsteiger zum Combo bereit.

WEHRT EUCH GEGEN FOCUS-ANGRIFFE!



Wer sie beherrscht, hat mit der neuen Focus-Attacke ein mächtiges Instrument zur Hand. Doch in Street Fighter IV gibt es stets mindestens eine Maßnahme, mit der Ihr dem Treiben Eures Kontrahenten ein Ende setzen könnt. Um seine volle Wirkung zu entfalten, muss der Focus nämlich bis zu einer Sekunde lang aufgeladen werden – Ihr könnt ihn aber auch jederzeit starten. An der markanten Körperhaltung sowie am weißen Leuchten und den schwarzen Tüschleränderungen erkennt Ihr sofort, was Euer Gegenüber plant. Somit habt Ihr theoretisch genügend Zeit, wegzuspringen oder eine der folgenden Gegenmaßnahmen in Erwägung zu ziehen.

WURF



Eine mutige Möglichkeit, dem Focus-Angriff des Gegners zu begegnen, ist ein Wurf. Solange Euer Widersacher seinen Move auflädt, könnt Ihr ihn durch gleichzeitiges Drücken von leichtem Schlag und leichtem Tritt greifen und werfen. Das funktioniert besonders gut, wenn Ihr ohnehin nah am Gegner steht. Allerdings ist Vorsicht geboten, da Euer Gegenspieler jederzeit das Aufladen seiner Focus-Attacke beenden und seinen Angriff vom Stoppel lassen könnte. Tipp für Geübte: Spielt mit Ken und führt einen mittleren Tritt aus, während Ihr das Steuerkreuz zum Gegner drückt. Wenn Ihr während der ersten drei Frames, also innerhalb einer zwanzigsten Sekunde, zum Wurf einsetzt, ist dessen Reichweite deutlich höher.

COMBO



Um das Aufladen einer gegnerischen Focus-Attacke zu verhindern, eignen sich Combos besonders gut. Für den Anfang genügt es, den Gegner mit schnellen Schlägen und Tritten zu bearbeiten. Dadurch verliert Euer Opponent jedoch nur wenig Lebensenergie. Besser, Ihr nutzt die flotten Manöver als Ausgangspunkt zu einer brachialen Combo. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten, zu den einfachen zählt die Ultra-Combo. Zwar wird der erste Treffer von der Focus-Attacke des Gegners zunächst absorbiert, doch die folgenden Treffer stoßen ihn ins Verderben. Alternativ könnt Ihr den Widersacher zuerst mit schnellen Angriffen ein, ehe Ihr eine Spezialattacke wie den Feuerball folgen lasst.

ARMOR BREAK



Alle Charaktere mit Ausnahme des russischen Ringers Zangief verfügen über einen Move mit der 'Armor Break'-Eigenschaft. Am Beispiel von Ken und Ryu ist das der Hurricane Kick sowie dessen EX-Variante, die Ihr mit zwei gleichzeitig gedrückten Tritt-Buttons auslöst. Welcher Move Eures Lieblingscharakters 'Armor Break'-Eigenschaften aufweist, erkennt Ihr durch einen roten Stern in der Move-Liste. In der Praxis durchschlägt Euer Angriff nicht nur die Aufladephase der Focus-Attacke mit dem ersten Treffer, er wird auch grafisch und akustisch begleitet. Zum Klingelgeräusch einer zerdepperten Fensterscheibe fliegen scherenähnliche blaue Partikel (siehe Bild) durch die Luft.

Einzelbilder und Combos

FRAMES ZAHLEN IN DREI SCHRITTEN

"Street Fighter IV" läuft mit 60 Bildern pro Sekunde. Jeder Move, vom leichten Schlag bis zur vernichtenden Spezial-Attacke, besteht aus drei Phasen: Startup, Active und Recovery. In nebenstehender Illustration seht Ihr, wie sich die leichten Schläge von Ken und Ryu unterscheiden. Während Ryu Punch lediglich drei Frames benötigt, um zu treffen, ist Ken mit vier Einzelbildern eine sechzigste Sekunde langsamer. Würde bei der Spieler exakt gleichzeitig die Schlagtaste gedrückt, würde Ryu treffen. Da dieser Fall unwahrscheinlich ist, stellt sich die Frage, wofür die Frame-Zählerei eigentlich wichtig ist.

Im Laufe eines Kampfes wechseln die Charaktere permanent ihren Zustand. Wer einen Angriff blockt, befindet sich im 'Blockstun' und kann für einen Moment nichts tun. Gechzeitigt befindet sich der Angreifer in der Recovery-Phase. Dauert diese länger als Euer 'Blockstun', kassiert er mit Sicherheit einen Konterangriff. Wartet Ihr getroffen, befindet Ihr Euch für Sekundenbruchteile im 'Hitstun', was Euch anfällig für Folge-Combos macht. Entscheidend ist hierbei, dass die Startup-Phase des Angriffs weniger Frames benötigt als der 'Hitstun' beim Gegner. So trifft Ihr, ohne Euer Kontrahent überhaupt handeln kann.

Spezialattacken sowie harte Tritte und Schläge hingegen sind zwar stärker als schnelle leichte Angriffe, sie benötigen jedoch mehr Frames in der Startup-Phase. Somit könnt Ihr Kens harten Tritt mit acht Frames Startup durch Ryus schnellen Fausthieb im Kern ersticken – sofern Ihr ihn innerhalb von vier Frames ausführt und als erster in die Active-Phase gelangt. Das beantwortet die typische Frage, die wohl jeder kennt: "Warum werde ich getroffen? Ich habe doch zuerst gedrückt!"

STARTUP

Drückt Ihr eine Taste – in diesem Beispiel die für den leichten Schlag – beginnt die Animation. Ryu und Ken heben ihren Arm und setzen zum Schlag an. In dieser Phase seid Ihr verwundbar, sofern der Kontrahent einen Move aus dem Armel zaubert, dessen Startup-Phase kürzer ist. Ausnahmen bilden Charaktere wie Cammy, die während der Startup-Phase ihres Drehschlages Feuerbälle unbeschadet passiert. Prinzipiell gilt: Je länger die Startup-Phase eines Moves, desto weniger überraschend das Ergebnis: da die Animation den Angriff verrät.

Wartet Ihr längere in unserem Beispiel während der ersten drei Frames den Button für leichte Tritte drücken, so erstünde statt des Schläges ein Wurf.

ACTIVE

In der Active-Phase führt Euer Kämpfer den Schlag aus und trifft im Idealfall seinen Gegner. Während dieser Zeit könnt Ihr den Move noch canceln. Voraussetzung dafür ist, dass Ihr die Eingabe des Folgenden beendet, ehe die Active-Phase vorbei ist. Kennzeichen für diese Phase ist, dass sich die Animation des Kämpfers kaum bis gar nicht verändert.

RECOVERY

Mit dem erfolgreich angebrachten Schlag ist der Move nicht beendet, denn jeder Charakter benötigt eine bestimmte Zeit, um in seine Ausgangsposition zurückzukehren. Erst nach der Recovery-Phase sind weitere Angriffe möglich, es sei denn, Ihr macht Euch mit den verschiedenen Cancel-Techniken vertraut, durch die die Recovery-Verzögerungen wegfallen. Auch Blocken, Bewegungen und Sprünge sind in dieser Phase nicht möglich. Deshalb sind besonders durchschlagende Angriffe, die ins Leere gehen, ein gefundenes Fressen für flinke Kämpfer.

RYU



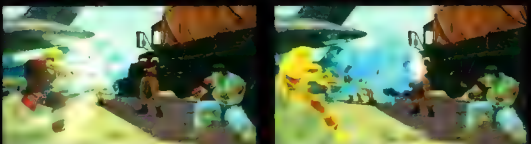
KEN



CANCELS UND COMBOS

Das Abbrechen eines Angriffs, der sich bereits in der Active-Phase befindet, nennt man Cancel. Diese meist schwer auszuführende Finesse im Kampfsystem eröffnet eine Vielzahl von Vorteilen, da die Recovery-Phase des abgebrochenen Manövers wegfällt. Die einfachsten Cancels führt Ihr mit der Focus-Attacke aus. Speziels brecht Ihr hingegen mit der EX-Focus-Attacke ab. Löst sie wie gehabt mit mittlerem Tritt und Schlag aus, allerdings kostet Euch das Manöver zwei Balken der Superleiste. Ihr erkennt die EX-Focus-Attacke am gelben statt weißen Blinken. Der Sinn dahinter: Schleudert Ihr Eurem Gegner einen Feuerball entgegen, seid Ihr während der Recovery-Phase regungslos und angreifbar. Eine Ryu im unteren Bild zum Sprung ansetzen kann, hat Ken seinen Move bereits abgebrochen und startet einen Diagonal Punch oder eine Ultra Combo, um Ryu in der Luft zu erwischen.

Ihr wollt mehr über Cancels lernen und sucht nach weiteren Möglichkeiten, Angriffe zu Combos zu verbinden? Dann werft einen Blick in das deutschsprachige Handedge-Forum. Unter <http://wiki.handedge.org> findet Ihr zahlreiche Tabellen und weiterführende Profisips.



Ken startet einen regulären Feuerball, der mittels EX-Focus-Attacke gecancelt wird. Geübte Spieler brechen sie mit einem Dash ab und schieben einen weiteren Special Move hinterher.



25 Jahre Beat'em-Ups

TEIL 2

Ring frei für Runde zwei: In unserer großen Historie sezieren wir die Welt der 3D-Prügler.

Es ist erstaunlich – wo waren die 2D-Innovatoren Capcom und SNK, als es Mitte der 90er-Jahre galt, das Beat'em-Up-Genre aus der Pixel- in die Polygonwelt zu führen? Capcom zumindest roch den Braten und steuerte mit zwei "Star Gladiator"-Episoden und der "Street Fighter EX"-Trilogie ordentliche Titel bei (Ausnahme: "Street Fighter EX3"). Aufgrund des schwachen Charakterdesigns erlangten diese jedoch keine Popularität bzw. wurden von den Fans partout nicht akzeptiert. Obwohl die Macher frische Elemente wie z.B. Combo-Bäume in "Star Gladiator" ersannen, sind die Versuche nicht mehr als Randnotizen in der Geschichte der Beat'em-Ups.

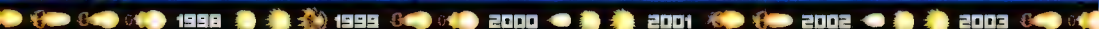
Die heute populären dreidimensionalen Stars wurden andernorts erschaffen. Bei Sega,

Namco, Tecmo und zu Beginn auch bei Takara. Bereits 1993 zur Blüte des Neo Geo war Sega der Zeit voraus und schickte mit "Virtua Fighter" das erste Beat'em-Up einer neuen Generation in die Spielhallen. Ohne die geliebten Feuerbälle und Hurricane Kicks – dafür in echtem 3D und mit erwachsenerem Spielablauf, der sich mehr an echten Martial-Arts-Bewegungen orientierte denn an Fantasie-Moves. Von filmreifen Schlägereien war das Genre aufgrund grober Texturen, niedriger Polygonzahl und tragem Spielablauf (z.B. Sprünge mit Mond-Schwerkraft) noch weit entfernt, dennoch deutete sich an, in welche Richtung es gehen würde. Mit der Saturn-Umsetzung von "Virtua Fighter" hatte Sega zudem einen echten Systemseller zum Japan-Launch der 32-Bit-Maschine am Start.

Die Antwort der Konkurrenz ließ nicht lange auf sich warten: Das künftige Sony-Schoßbündchen Namco konterte mit dem "King of Iron Fist"-Turnier namens "Tekken", bald darauf folgte das polygonale Waffen-Spektakel "Soul Edge". Beide waren effektgeladener und wuchtiger als Segas Erstlingswerk und sogar dessen Nachfolger: die "Virtua Fighter"-Serie richtete sich mit dem sehr technischen Spielablauf an Hardcore-Spieler, während Zocker bei Namcos Prügelperlen auch mit Button-Mashing schnell Erfolge feierten.

Wie aus dem Nichts

Die wahre Überraschung lieferte 1995 die noch unbedeutende Firma Takara ab: Das erste 3D-Beat'em-Up mit Waffeneinsatz war "Ishiniden".



Guilty Gear
Marvel vs. Capcom
Real Bout Fatal Fury 2
Samurai Shodown 4
Soul Calibur

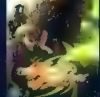
Dead or Alive 2
Garou: Mark of the Wolves
Power Stone
Street Fighter III: 3rd Strike

Capcom vs. SNK
Fighting Vipers 2
Guilty Gear X
King of Fighters 2000
Marvel vs. Capcom 2
Power Stone 2

Capcom vs. SNK 2
King of Fighters 2001
Super Smash Bros. Melee
Tekken 4
Virtua Fighter 4

Dead or Alive 3
Guilty Gear XX
King of Fighters 2002
Pope of the Dragons
Soul Calibur II

King of Fighters 2003
Matrimales
Mortal Kombat
Deadly Alliance
SNK vs. Capcom Challenge





PS2 Leichtköpfige Spezialattacken und ein ungemein flottes Spielablauf sind charakteristisch für "The King of Fighters: Maximum Impact 2" – Prögelprofis greifen aber dennoch (wie den 2D-Episoden)



PS2 Massig Fighter, variantenreiches Kampfsystem und tolle Grafik: "Tekken 5" ist das Serienhighlight.

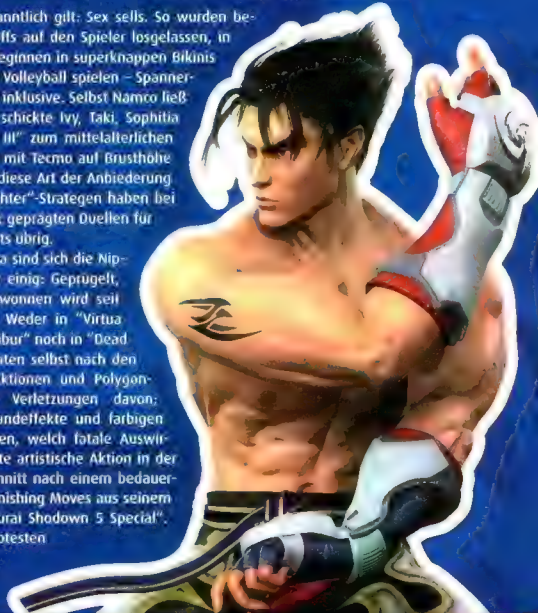
Das Genre-beherrschende Quintett komplettierte ein Jahr später mit Tecmo ein weiterer Arcade-Veteran: 1996 fiel der Startschuss für die "Dead or Alive"-Serie, welche sich im Verlauf weiterer Episoden dank ihres ausgefeilten Kontertsystems einen Namen machen konnte und heute wohl das rasanteste Beat'em-Up überhaupt ist. Und was machte SNK? Dort verschleimt man die 3D-Entwicklung und spielte mit dem halbherzigen Versuch Hyper Neo Geo 64 (einem der größten Hardware-Flops überhaupt) lediglich Trittbrettfahrer. Erst als 2004 aufgrund der überhandnehmenden Raubkopien das Ende der Arcade-Konsole Neo Geo nahte, erzielte der Konzern mit 3D-Episoden der "King of Fighters"-Saga Achtungserfolge. Den über zehnjährigen Vorsprung der Konkurrenz wird SNK aller Voraussicht nach aber nicht mehr aufholen.

Brüste ohne Schwerkraft

Tecmos "Dead or Alive" wiederum schuf mit einem Detail, das auf die Spielbarkeit keinen Einfluss hatte, einen eigenen Trend: Tomonobu Itagaki's Kreationen brannten sich aufgrund der übermäßigen Überweiten der Kämpferinnen in die Köpfe der männlichen Zocker ein; selbst die Brustphysik des neuesten Teils "Dead or Alive 4" erinnert eher an Heliumimplantate denn

an echte Frauen. Aber bekanntlich gilt: Sex sells. So wurden bereits zwei hübsigste Spin-offs auf den Spieler losgelassen, in denen Kasumi und ihre Kolleginnen in superknappen Bikinis am Strand herumtollen und Volleyball spielen – Spannermodus ohne Knopfgedruckte inklusive. Selbst Namco ließ sich davon inspirieren und schickte Ivy, Taki, Sophitia und Co. nach "Soul Calibur III" zum mittelalterlichen Brustimplantat-Druiden, um mit Tecmo auf Brusthöhe zu sein. Sega hingegen hat diese Art der Anbiederung nicht nötig – die "Virtua Fighter"-Strategen haben bei ihren von Taktik und Technik geprägten Duellen für Ablenkungen dieser Art nichts übrig.

Bei einem anderen Thema sind sich die Nippon-Schwergewichte jedoch einig: Geprügelt, geschlitzt, verloren und gewonnen wird seit jeher nahezu klinisch rein. Weder in "Virtua Fighter", "Tekken", "Soulcalibur" noch in "Dead or Alive" tragen die Duellanten selbst nach den fiesesten Knochenbrecher-Aktionen und Polygon-Durchbohrungen sichtbare Verletzungen davon; lediglich die knackigen Soundeffekte und farbigen Trefferwolken lassen erahnen, welche totalen Auswirkungen die eben ausgeführte artistische Aktion in der Realität hätte. Auch SNK schnitt nach einem bedauerlichen Vorfall in Japan die Finishing Moves aus seinem letzten Neo-Geo-Titel "Samurai Shodown 5 Special". Erst nach erbosten Fan-Protesten entschloss man sich, folgenden Service anzubieten.



2004
Capcom Fighting Jam
Guilty Gear Isuka
Mortal Kombat: Deception
Samurai Shodown V Special

2005
Dead or Alive 4
King of Fighters XI
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Soul Calibur III
Tekken 5

2006
Final Fight Streetwise
God Hand
Mortal Kombat: Armageddon
Virtua Fighter 5

2007
Guilty Gear XX Accent Core
Hokuto no Ken

2008
Mortal Kombat vs. DCU
Sengoku Basara X
Soulcalibur IV
Street Fighter IV
Super Smash Bros. Brawl

2009
BlazBlue: Calamity Trigger
King of Fighters XII
Tekken 6: Bloodline Rebellion





Screenshots: Vier wegweisende Beat'em-Up-Klassiker der 3D-Ära (von links oben im Uhrzeigersinn) "Virtual Fighter", "Tekken", "Battle Arena Toshinden" und "Soul Blade".

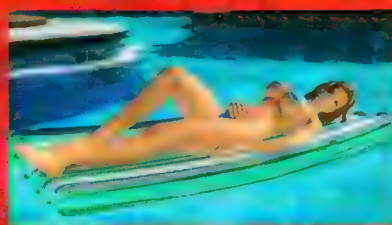
bieten: Wer sein Modul einschickte, der erhielt die sogenannte "Fixed"-Version zurück – eine einmalige Aktion in der Videospieldwelt, seitdem gibt es von diesem Spiel zwei Versionen. Selbst die "Mortal Kombat"-Serie, Inbegriff aller Brutalo-Beat'em-Ups, lenkte beim letzten Ableger "MK vs DC Universe" ein. Für eine "ab 16"-Einstufung und wohl auch auf Druck von DC Comics – wurden die berühmtesten Fatalities deutlich entschärft. Der Spielbarkeit kam dies jedoch nicht zugute: Nach zuletzt gelungenen Episoden ("Deadly Alliance", "Reception") war

die dröge Crossover-Schlägerei ein herber Rückschritt. In puncto Brutalität noch einen ganzen Schritt weiter ging das sagenumwobene "Thrill Kill" für PSone von Paradox Development. Völlig abgedrehte Charaktere wie Kannibalen und verstümmelte Monster bekriegen sich zu viert in engen Arenen, bis die gefüllte "Kill"-Leiste blutrünstige Finishing Moves gestattete. Nachdem Publisher Virgin von EA geschluckt wurde, entschied der Konzern, dieses Machwerk der Videospieldwelt vorzuenthalten und auf einen Release zu verzichten. Zu Recht, wie wir finden: Die spielerische Qualität wird dem damaligen Hype nicht annähernd gerecht. Wer sich selbst ein Bild von der minderwertigen Produktqualität machen möchte, geht im Internet auf die Suche nach "Thrill Kill". Ex-Paradox-Programmierer stellen wohl aus Frust die fertige Version ins Netz. Oder ihr werft einen Blick auf "Wu-Tang: Shaolin Style" (PSone, 1999), welches dieselbe Engine verwendet.

Ein ähnliches Schicksal ereilte den "Tekken"-Klon "Kakuto Chojin: Back Alley Brutal" (Xbox, 2002), der immerhin kurzzeitig das Licht der Ladenregale erblickte, jedoch wegen Koran-Versen im Soundtrack Anfang 2003 von Microsoft eingezogen wurde. Im Gegensatz zu "LittleBigPlanet" gab es keinen Re-Release, da die Verkaufszahlen enttäuschten. Für Microsoft ist "Kakuto Chojin" seitdem ein ungeliebtes Stiefkind – es taucht in keiner offiziellen Veröffentlichungsliste für die Xbox auf. Ein weiterer Rohrkrepierer der Brutalwelle war "Tao Feng: Fist of the Lotus" (Xbox, 2003) unter der Regie von John Tobias, seines Zeichens mitverantwortlich für die "Mortal Kombat"-Serie. Mit viel Vorschusslorbeeren als noch brutaler und noch realistischer bedacht, enttäuschte das fertige Produkt mit austauschbaren und hölzernen wirkenden Kämpfern sowie einem behäbigen Kampfsystem, welches dem von "Tekken", "Virtual Fighter" & Co. nicht im Ansatz das Wasser reichen konnte. Nur mit Brutalität alleine – wie es "Mortal Kombat" zu 16-Bit-Zeiten gelang – war der Spieler offenbar nicht mehr zu ködern. Gut so!

Ein schwieriger Schritt

Dabei stellt "Mortal Kombat" ein Paradebeispiel für das Gemie dar. Die Serie schaffte den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension nach anfänglichen Kinderkrankheiten. An dieser Hürde sind schon größere Namen gescheitert (z.B. "Street Fighter"). Auch SNK hat diesen steinigsten Weg mit zwei seiner Hit-Serien beschritten: Nach zwei Hyper-Neo-Geo-Gurken sieht es für "Samurai Shodown" jetzt besser aus. Mit dem auf Taitos Type X2 Board laufenden "Samurai Shodown: Edge of Destiny" macht die Schneitzerei nach sieben 2D-Episoden endlich auch in 3D einen ordentlichen Eindruck; der Titel wird auch für Xbox





PSP Innovativer Ansatz: hübische Optik und ein famöser Zweispield-Modus: Wer "Power Stone" für Dreamcast verpasst hat, kann das auf PSP nachholen



N64 Dem dreifarbigen Kampfsystem des Action-Adventure-Mahls "Shenmue" merkt man an, dass hier "Virtua Fighter"-Schnöpel Yu Suzuki am Werk war

360 und PS3 erscheinen. Etwas weiter ist da wie eingangs erwähnt das Flaggschiff "King of Fighters". Mit den "Maximum Impact"-Episoden hat SNK bewährte Spielelemente in die dritte Dimension übertragen; grafisch sind die Schlägereien jedoch in einer anderen Liga angesiedelt als die Konkurrenz von Sega und Namco.

Best of the Rest:

Die Impulse für das Genre kamen jedoch nicht ausnahmslos von SNK, Capcom, Sega, Namco, Tecmo oder Midway. Selbst Nintendo schnitt sich ein Stück des Kampf-Kuchens ab – mit seiner Klau-mauk-Keilerei "Smash Bros.". Die dreiteilige Se-

rie für N64, GameCube und Wii mag man lieben oder verdammen – unbestritten sind der Erfolg und der unorthodoxe Ansatz: Anstatt mittels klassischem K.o. gewinnt ihr hier nur durch ein Ring-out. Die Schadensleiste des Gegners muss solange gefüllt werden, bis ihr ihn schließlich aus der Stage bugsieren könnt. Ganz nebenbei ist "Super Smash Bros. Melee" mit über sieben Millionen verkauften Einheiten der weltweit erfolgreichste Cube-Titel. Außerdem dürfen sich hier bis zu vier Spieler gleichzeitig prügeln; ein Ansatz, den auch Capcom in "Power Stone 2" aufnahm – leider büßte das Sequel dank das damit einhergehenden Chaos viel vom Charme und Spielwitz des Vorgängers ein.

In den verwinkelten 3D-Stages von "Power Stone" könnt ihr nahezu alles als Waffe misbrauchen – von Fischen und Stühlen über tragende Säulen bis hin zu Comic-Waffen wie Laserpistole, Chaingun oder Riesenhammer. Neben dem vielseitigen Würfsystem waren die drei namensgebenden "Power Stones" der (spiel-)entscheidende Kniff. Einmal eingesammelt bzw. dem Gegner aus dem Leib geprügelt, verwandelte sich euer Charakter in ein Super-Alter-Ego mit durchschlagenden Special-Move-Argumenten – eine Klasse (de)!

Dieses Prädikat kann man der PS2-Schwert-kampfsimulation "Kengo" von Entwickler Ight Weighl nur bedingt verleihen: Hier gibt es

2D oder 3D – wer hat die Fäuste vorn?

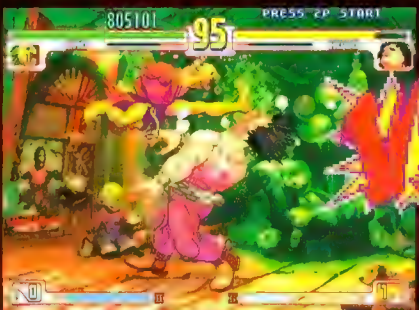
Ein Blick auf den Massenmarkt verrät, dass neben "Tekken", "Soulcalibur", "Dead or Alive" und "Virtua Fighter" nicht mehr viele Beat'em-Ups existieren – und das sind allesamt Vertreter der Polygonschläger-Vereinigung. Aber stellen sie auch die besseren Genre-Vertreter dar, verglichen mit der handgezeichneten 2D-Konkurrenz? M! sagt: Nicht unbedingt – so hübsch und lebensecht die Charaktere in 3D mittlerweile animiert sind, an die unglaublich griffige Kontrolle der Kämpfer in "Street Fighter III: 3rd Strike" oder "Garou: Mark of the Wolves" kommen 3D-Schlägereien auch nach knapp 16 Jahren Polygon-Kloperei nicht ganz heran.

Ketzerisch gesagt, tritt die Spielbarkeit in 3D seit "Virtua Fighter 3" und dem ersten "Soul Calibur" beinahe auf der Stelle. Das innovative Katersystem aus "Dead or Alive" war ein guter Ansatz – oftmals haben wir in 3D aber das Gefühl, dass viele Aktionen eher einem Quick-Time-Event ähneln, als dass der Spieler tatsächlich die volle Kontrolle behält. Segas Spielhaus Keilerei "Dynamite Deka" und "Shenmue" haben solche Aktionen klar als Quick-Time-Event gekennzeichnet; bei "Dead or Alive 4" aber löst der Knopfdruck zwar den Kontor aus – was der jeweilige Kämpfer jedoch mit seinem Opfer anstellt, ist ein selbstablaufender Kurzfilm. Ein akuelles Negativbeispiel ist das indizierte "Golden Axe: Beast Rider", dessen Kampfsystem ein einziger Quick-Time-Event ist: Heldin Tyrin Flare stellt sich in die Mitte der Angreifer und wartet, auf die Farben der Attacken (rot, grün, blau), um denn das entsprechende Kontor-Knopfchen zu drücken.

Auch fragen wir uns, warum bei allen großen Versus-Beat'em-Ups Sprünge noch immer nicht vernünftig in das Kampfsystem eingebunden sind. Als Combo-Starter sind sie in 2D nicht wegzudenken, Capcoms "Power Stone" ist eines der wenigen Beispiele, wo Sprünge die Spielbarkeit verbessern und damit die Kampfarene wirklich in einen 3D-Raum verwandeln. Im Gegensatz zu den meisten Genrakollegen gibt es hier einen eigenen Sprungknopf, leider wurde gerade die effektive Sprung-plus-Kick-Mechanik bei Teil 2 gestrichen.

Auch erreichte kein Polygon-Recke jemals solche Berühmtheit wie die 2D-Kollegen: Ryu und Ken sind aufgrund ihrer fast 20-jährigen Bildschirmspräsenz auch bei Zockern bekannt, die nichts mit dem Genre anzufangen wissen. Aber wie heißt noch mal der Star aus der "Virtua Fighter"-Serie? Na? Akira – das kommt aber ebenfalls bei Progelexperten wie aus der Pistole geschossen. Im Gegensatz zu vielen 2D-Kollegen haben die meisten 3D-Titel keinen echten Hauptdarsteller, der Ruhm verteilt sich hier auf mehrere Schultern.

Keine Frage, aktuelle Titel wie "Virtua Fighter 4 & 5", "Tekken 6" und "Soulcalibur IV" sind aufgrund ihrer tollen Spielbarkeit durch die Bank exzellente und würdige Vertreter des Genres. Dennoch nehmen wir uns das Recht heraus, eine Lanze für die 2D-Versus-Fighter zu brechen: Wenn wir die Wahl hätten zwischen 90%-Titeln aus beiden Lagern, käme ein Bitmap-Fighter mit auf die einsame Insel.



ARCADE Die 2D-Krone hat "Street Fighter III: Third Strike"...



PS3 ...im 3D-Sektor führt kein Weg an "Virtua Fighter 5" vorbei.

Wer hat's erfunden?

Vom simplen Shonen Taiki aus "Karateka" bis zum "Critical Finish" in "Soulcalibur IV" – die Beat'em-Up-Welt wurde in den letzten 25 Jahren durch viele Innovationen bereichert. Wer darf wofür den Ruhm einsacken?

1. Zerstörbare Kleidung / Rüstung

Bereits 1992 konnte man in "Art of Fighting" das Shirt von Kickboxerin King zerreißen, wenn man sie mit einem Special Move besiegte. In der anschließenden Sequenz hielt sie sich schützend die Arme vor den Oberkörper, um die nackten Tatsachen zu verbergen. Im 3D-Bereich ließ Sega in "Fighting Vipers" 1995 Rüstungen in Polygoneile zerspringen.

2. Ring Out

Die einfachste und geschickteste Art eine Runde zu gewinnen, führte Sega 1993 in "Virtua Fighter" ein. Im 2D-Bereich bis heute eine Seltenheit, nahm sich SNK 1995 in "Real Bout Fatal Fury" das Thema an. Wir konnten zwar schon in "Fatal Fury 3" die Gegner aus dem Ring kloppen – allerdings nur als Finisher via Special Move.

3. Waffen

Säbel, Dolche und Streitkräfte wurden in breiter Front in Pixelform 1993 von "Samurai Shodown" eingeführt – als Polygonvariante 1995 von "Toshinden".

4. Duell im Team

In Mannschaftsstärke eines Dreier-Teams konnte (und musste) man erstmals in SNKs "The King of Fighters '94" antreten. Die ersten Tag-Team-Aktionen waren 1995 in "Kizuna Encounter Super Tag Battle" zu bewundern.

5. Konter

Ein diskussionswürdiger Punkt, schließlich kann jeder simple Fußleger als Konter ausgelegt werden. Erstmals systematisch integriert wurden Konter-Moves 1994 als sogenannte "Combo-Breaker" in Rares indizierter 16-Bit-Schlagerei.

6. Special Moves

Vielleicht die wichtigste Innovation überhaupt – Feuerbälle & Co. konnten Ryu und Ken schon im ersten "Street Fighter" ausführen. Richtig populär wurden diese Techniken aber im Sequel "Street Fighter II".

8. Transformation

In Hudsons "Bloody Roar" (Bild oben) konnten ihr Euch bei aufgeladener Leiste in ein Monster verwandeln und deutlich mehr Schaden anrichten; so einfallsreich das Konzept ist, es hat sich bis heute nicht durchgesetzt.



PSone Die "Bloody Roar"-Serie debütierte auf PSone, erschien mitunter sogar in der Spielhalle ("Bloody Roar 3") und wurde später auf PS2, Xbox und GameCube fortgesetzt; eine HD-Episode gibt es bislang nicht.

nur einen Angriffsbutton – allein Geduld und Timing entscheiden über Sieg und Niederlage; die schwache Grafik und das wenig einsteigerfreundliche Kampfsystem sorgten für verhaltene Akzeptanz. Trotzdem brachte es "Kengo" auf insgesamt vier Episoden. Nach den zurückgehaltenen Tests für das Xbox-360-Abenteuer "Kengo Zero" (M1-Wertung 62%) scheint das Schicksal der Serie besiegelt.

Square Enix hingegen hat Gefallen am Beat'em-Up-Genre gefunden und steuerte eine Reihe teils hochkarätiger Keilereien bei: "Tobal", "Tobal 2" (beide 1997) und "Ehrgeiz" (1999) für die PSone sowie jüngst "Dissidia: Final Fantasy" auf PSP. Der herausragende Titel des 32-Bit-Trios ist "Tobal 2": Der nur als Import erhältliche Prügler bot seinerzeit detailliertere Kämpfer und bessere Animationen als z.B. "Tekken 3", eine feine Analogsteuerung (damals ein Novum) und knallharte Gegner. Wer die drei Bosse bezwingen wollte, musste viel Training investieren, zumal die Steuerung Eingewöhnung erforderte: Die drei Angriffskarten konnten je nach Stickbewegung Schläge oder Tritte auslösen. Square verblüffte zudem mit dem richtigen Kiecher. Obwohl das Dual-Shock-Pad zum Release des Spiels in Japan noch nicht verfügbar war, ist bei Treffern in "Tobal 2" ein leichtes Rütteln zu spüren; ein für Nicht-Japaner leider unspielbarer Rollenspiel-Part rundet diesen Geheimtipp ab.

Der inoffizielle Nachfolger "Ehrgeiz - God Bless the Ring" war eine Koproduktion von Namco (Arcade-Version) und Square (Heimumsetzung)



Xbox Wegen Koran-Versen eingezoogen: "Kakaku Chonin"

und begeisterte Fans mit "Final Fantasy VII": Charaktere wie Cloud Strife und Tifa Lockheart; der 3D-Spielablauf jedoch war klar schwächer als noch bei "Tobal 2". Wer dennoch einen Blick riskieren möchte, der suche den japanischen PlayStation-Store auf – hier wurde der Titel jüngst veröffentlicht. Als Disc-Version ist "Ehrgeiz" selten, da es keine Greatest-Hits- und Re-Release-Version gab; Sammler durchforsten eBay nach der Special-Edition-Box mit orangem T-Shirt und Season's-Greetings-Karte von Square.

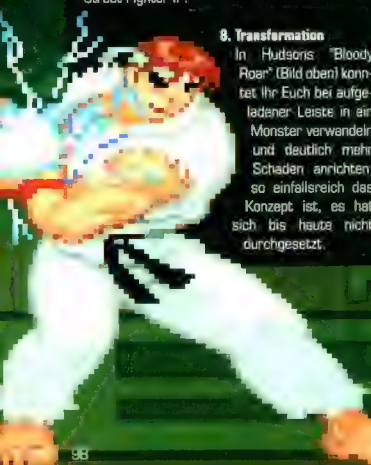
Im Rahmen unserer Beat'em-Up-Zeitreise nicht unerwähnt bleiben soll der Dreamcast-Pionier "Shenmue" mit seinem ausgefeilten Kampfsystem, das an einen Mix aus "Virtua Fighter" und "Streets of Rage" erinnert. Held Ryu Hazuki musste massig Gesindel verknallen – praktisch, dass er neue Moves von besiegten Martial-Arts-Meistern oder mittels gekaufter bzw. gewonnener Schriftrollen erlernen konnte. Diese prima Idee, ein ausgefeiltes Kampfsystem in ein großes Action-Adventure zu hüllen, wurde unlängst von "Prince of Persia" aufgenommen – jedoch waren die zähen, eindimensionalen Fights mehr notwendiges Übel als Spaßbringer.

Nachwuchssorgen

Was muss geschehen, damit unser geliebtes Beat'em-Up-Genre weitere 25 Jahre erlebt und nicht zur Begleiterscheinung eines Sandbox-Spiels oder Action-Adventures verkommt? Das Jump'n'Run kann ein Lied von einer solchen Ent-



PSone Nie erschienen: "Thrill Kill".





Blutig oder zensiert? "Samurai Shodown V Special" ist das Neo-Geo-Modul mit den zwei Gesichtern

wicklung singen. Schon jetzt machen sich Prügel-Neuerscheinungen rar, bis auf wenige Ausnahmen können sich nur vier bis fünf große Marken im Geschäft halten. Prügelspiele haben seit den 90er-Jahren merklich an Popularität eingebüßt – das liegt mitunter an der ideenlosen Sequel-Politik. Nur mit optischer Auffrischung und immer feineren Animationen wird sich der Prügel-Freak nicht mehr zufriedengeben. Wir legen hier große Hoffnung in die New-School-Beat'em-Ups aus Nippon samt ihren frischen Zutaten (siehe letzte Ausgabe). Ein weiterer Lichtblick ist die Klassiker-Fortsetzung "Street Fighter IV" mit ihrer generallüberholten Optik und dem neuen Fokus-System. Wir sind gespannt, welche spielerischen Neuerungen uns "Tekken 6: Bloodline Rebellion" aufstischen wird und erwarten eine 2D-HD-Referenz von "King of Fighters XII". Auch geben wir die Hoffnung auf "Garou 2" oder "Streets of Rage 4" nicht auf – man wird ja noch träumen dürfen... rk

Prügelspiel-Debakel: die Trash 5 der MI-Redaktion



1. "Fight For Life" (Atari, Jaguar, 1996)

Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil niemand es für möglich gehalten hätte, dass es Polygon-Charaktere gibt, die sich wie in Zeitlupe bewegen und gleichzeitig noch hässlicher sind als die untexturierten Vieckchen aus Segas "Virtua Fighter". Doch Ex-"Virtua Fighter"-Teammitglied Francois Yves Bertrand beleuchtete uns mit "Fight For Life" eines Besseren und verpasste all den Jaguar-Fans einen Meulkorb, die immer noch überzeugt waren, dass ihre Atari-Katze eine echte 64-Bit-Konsole war.



2. "Toshinden 4" (Takara, PSone, 1999)

Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil es einer der tiefsten Abstürze der Videospiegelgeschichte ist. Takara trug seine einstmalig glorreiche Serie mit diesem bis dato letzten Sequel (in Japan "Toshinden Subaru") zu Grabe. Nicht zu glauben, dass mit Tetsuya immer noch dasselbe Team dahintersteckte wie beim ersten Teil 1995.



3. "Killing Zone" (Naxat Soft, PSone, 1996)

Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil von der Idee (sieben bekannte Filmmonster wie Dracula und Frankenstein) über die missratene Steuerung, die Stop-Motion-Animationen, die Bonjour-Tristesse-Stages und die spärliche Move-Palette bis hin zum Sound aus der Hölle von vorne bis hinten so gar nichts stimmt. Acclaim als europäischer Publisher der Prügelskatastrophe bewies schon bei "Rise of the Robots" ein feines Näschen für Gurken.



4. "Dual Heroes" (Electrobrain, N64, 1998)

Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil es wohl das einzige Beat'em-Up ist, dass ihr blind durchspielt, indem ihr pausenlos auf den Kick-Button tippt – nebenbei könnt ihr Euren Ärger über das aus dem Fenster geworfene Geld mit einer Droh-Mail an Electrobrain Luft machen. Das N64 hatte nicht viele gute Prügler – aber "Dual Heroes" ist eine Schande für das gesamte Genre.



5. "Pit Fighter" (Atari, Arcade/Master System/Lynx/SNES/GB, 1990)

Ein Kandidat für die Schrottpresse... weil wir uns bei den Konsolenumsetzungen fragten, ob das allen Ernsten ein fertiges Produkt war. Drei digitalisierte Schläger, ein unfassbar chaotischer Spielablauf und Soundeffekte für die Nervenheilanstalt – das ist "Pit Fighter". Vielleicht das übelste Beat'em-Up aller Zeiten. Und Ataris zweiter Auftritt in den Trash 5 – dabei haben wir "Kasumi Ninja" gnädigerweise unter den Tisch fallen lassen.

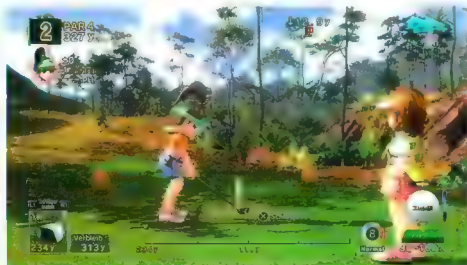


PS3: Spielerisch gewohnt hochklassig, optisch ein rauschendes Fest; Narutos "Soulcalibur IV" wurde von Ubisoft nach Europa gebracht.

ONLINE

Golfen wie in der Steinzeit

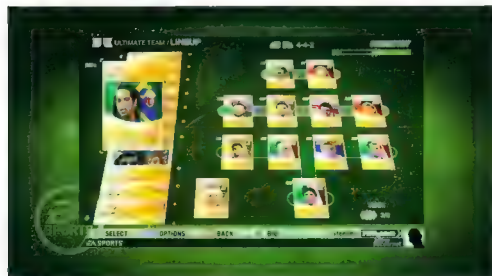
ZUSATZ-INHALT • Fast ein Jahr nach der Veröffentlichung erscheinen immer noch regelmäßige Updates für Sonys "Everybody's Golf World Tour". Nach mehreren überbeurteilten Klamottensets gibt es wieder einen rundum lohnenswerten Download: Als achter 18-Loch-Platz ist für ca. 4 Euro das kurios betitelt "Golfasaurus-Rex B.C.C."-Szenario zu haben. Der ungewöhnliche Name wird klar, sobald ihr am Abschlag steht – um Euch herum tummeln sich verschiedene Urzeit-Dinos. Auch sonst geriet die Umgebung sehr schön und sieht von allen Plätzen am besten aus. Das Loch-Design hat es in sich: Zu Beginn kommen auch weniger geübte Sportler zu einigen Birdies. Das hintere Drittel fordert dagegen mit engen Fairways und tückischen Grüns selbst Köhner. Einziger Wermutstropfen: Der Kurs wird wieder nicht in die Offline-Karriere eingebunden, weshalb nur Lochspiele und Online-Partien möglich sind.



PS3 Ganz zahn: Die Dinosaurier mischen sich nicht in Eure Golfmatches ein

"FIFA 09" wird Kartenspiel

ZUSATZ-INHALT • Ab 19. März will Electronic Arts Konsolensportler zu Strategen machen. Dann geht die "Ultimate Team" getaufte Kartenspiel-erweiterung für "FIFA 09" an den Start, die das Gekicke mit den Sammel- und Taktikparts von "Magic", "Yu-Gi-Oh!" & Co. verknüpft. Spieler sammeln Karten aus 30 Kategorien, um sich so die ideale Mannschaft, Taktik und Trainer zu besorgen – z.B. indem ihr mit anderen Spielern um bestimmte Sets klickt, durch kostenpflichtige Sammelpacks oder das Suchen von Tauschpartnern. So bizzarr die Idee klingt, so interessant konnte sie werden. Immerhin: Mit einem einfachen Starterset könnt ihr kostenlos ausprobieren, ob diese neue Online-Variante für Euch taugt.



360 Geldgrube oder Spaßpaß? "Ultimate Team" ist auf jeden Fall ungewöhnlich



"Battlefield 1943" kommt



200 Fliegen, groß mir die Sonne: Mehr als nur ein Spiel aus der Luft fertig

FA • Die Klassiker des "Battlefield"-Serie feiern als Online-Neuauflage sein Konsolendebut: "1943" konzentriert sich auf die Stärken des PC-Triels "1942" und bringt diese in komprimierter Form an den Start. So sind nur drei Maps und drei Kämpferklassen wählbar, doch die haben sich über Jahre hinweg bewährt. Am Übergang fehlt es nicht: Auf jeder Karte gibt es zahlreiche Stellungen und Fahrzeuge, so dürft ihr auch mit Flugzeugen und Bombenteppichen die Feinde unter Beschuss nehmen. Erfreulicherweise bringt EA das Spiel günstig an interessierte Zocker: Weil "Battlefield 1943" ein reines Multiplayer-Ergebnis für bis zu 24 Teilnehmer ist, erscheint der Spaß ab Sommer als Downloadtitel auf PS3 und Xbox 360. Als Preis sind maximal 20 Euro im Gespräch.

Namco poliert "Xevious" auf

SPIEL • Gab es Updates zu Namco-Oldies bislang nur auf der Xbox 360, sind jetzt PS3-Retrofans dran: "Xevious Resurrection" wird eine vor allem optisch aufgemotzte Neuauflage des Vertikalshooters. In Japan ist eine Veröffentlichung im Rahmen der PS3-"Namco Arcade"-geplant, die starke "Home"-Verknüpfungen beinhaltet – so darf der Titel direkt aus der virtuellen Umgebung geockt werden. Spieler können Goodies und Klamotten gewinnen. Für den westlichen Markt hat Namco noch keine konkreten Pläne verraten



PS3 Hübsch und wertvoll: Die Resurrection-Graphik sieht gut aus

ONLINE-TICKER

Burnout Paradise wird ständig überarbeitet: Der Patch auf Version 1.6 ist kostenlos, verbessert ein paar Details und fügt die lange gewünschte Funktion dazu: Rennen sofort neu zu starten. Für 10 Euro gibt es die Party-Erweiterung mit der Offline Multiplayer-Runden möglich werden. Der Film "The Warriors" wird als Downloadspiel in "Streets of Rage" Form erneut veröffentlicht. Mal sehen, ob es auch nach Deutschland kommt – der letzte Versuch auf PS2 und Xbox wurde nicht.

Flower

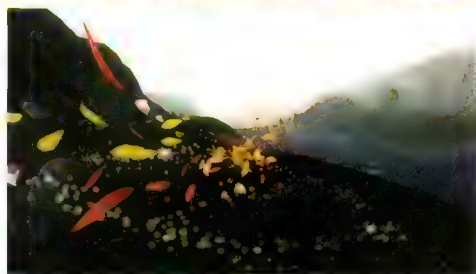
PS3 Geschicklichkeit



PS3 Habt Ihr die richtigen Blumen aufgesammelt, regeneriert sich die Umwelt und macht das Naturerlebnis noch schöner.

Der digitale Vertriebsweg über Downloads eröffnet Entwicklern die Chance, auch mal Experimente zu wagen, die über normale Verkaufskanäle kaum eine Chance hatten. Ein Paradebeispiel dafür fand vor zwei Jahren auf der PS3 seine Heimat: Die ungewöhnliche 'Lebens-Sim' "flow" faszinierte mit spartanisch-abstrakter Präsentation und der spannenden Umsetzung spielerischer Minimalismuskonzepte. Seitdem saß das Team mit dem possierlichen Namen 'thatgamestudio' an seinem neuen Werk, das noch ambitioniertere Pläne verfolgt: "Flower".

Schon der Einstieg zeigt, dass dahinter etwas ganz anderes steckt als bei normalen Spielen: Startet Ihr das erste Level, fällt Euer Blick auf eine unberührte Naturlandschaft, in der sich Grashalme sanft in einer Brise wiegen. Ein spielbarer Charakter oder gar Feinde sind nirgends zu sehen, nur eine einzelne Blume – eben "Flower" – steht im Mittelpunkt. Drückt Ihr nun einen Knopf, offenbart sich der Kniff: Ihr schlüpft in die Rolle eines Windhauchs, der Blütenblätter aufwirbelt und mittels Neigung des Sixaxis-Controllers durch die Landschaft bläst. Das macht schon wegen der hübschen Grafik Spaß und weckt unweigerlich friedfertige und entspannende Gefühle. Doch es gibt auch etwas zu tun: Erkundet Ihr die Umgebung, entdeckt Ihr Elemente wie abgegraste Flächen oder Felsen, die den Weg versperren. Um diese Probleme zu lösen, haltet Ihr Ausschau nach anderen Blumen. Sind sie von einem leichten Schein umgeben, solltet Ihr an ihnen vorbeifliegen und weitere Blütenblätter aufnehmen. Habt Ihr genug beisammen, sorgt die Natur automatisch dafür, dass die störenden Stellen

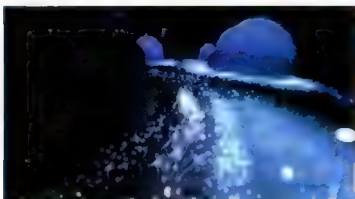


PS3 Obwohl Ihr keinen zentralen Charakter lenkt, klappt die Kontrolle über den Wind nach kurzer Eingewöhnung nahezu problemlos.

korrigiert werden. Über sechs Levels (und Abspann) arbeitet Ihr Euch so voran, wobei in späteren Abschnitten der Konflikt mit der Technologie eine Rolle spielt und die Aufgaben etwas 'mechanischer' werden.

"Flower" ist nicht wirklich ein Spiel im konventionellen Sinn: Wer geradlinig loslegt, hat nach etwa zwei Stunden alles gesehen bis auf einige versteckte Geheimnisse und Trophäen, die von den Entwicklern als Reminiszenz an den Gaming-Gedanken eingebaut wurden. Der wahre Reiz des Sixaxis-Abenteuers liegt jedoch darin, in den Landschaften Zeit zu verbringen und sich von der attraktiven Aufmachung mitreißen zu lassen.

Neben der schicken Grafik spielt die Soundkulisse eine wichtige Rolle. Aus sphärischen Klängen und einzelnen Tönen beim Aufsammlen eines Blütenblatts wird ein stimmungsreicher Soundteppich gewoben. Eins steht auf jeden Fall fest: "Flower" ist ein Erlebnis. us



PS3 Im späteren Nacht-Level bringt Ihr die Umgebung durch Euer Drüberstreichen zum Leuchten.



PS3 Habt Ihr alle Windräder aktiviert, dürft Ihr zur Belohnung das malerische Abendrot bewundern.

SPIELSPASS	
Entwickler	thatgamestudio, USA
Hersteller	Sony
Preis	8 Euro
8	

3 on 3 NHL Arcade

PS3 360 Sportspiel

» Spaß-Varianten von Sportspielen sind gerne gesehen und gar nicht mal so selten, nur Eishockey blieb die letzten Jahre unbeachtet. Dieses Manko behebt Electronic Arts mittels eines Download-Spiels: "3 on 3 NHL Arcade" greift konsequent die Arcade-Ansätze von Ahnen wie "NHL Hitz" oder "Wayne Gretzky 3D-Hockey" auf.

Ihr kurvt mit einem drei Mann starken Team (plus Torwart) übers Eis und schert Euch nicht um die meisten Regeln. Ein Schiri lässt sich erst gar nicht blicken, den Spielfluss bremsende Bullys oder Strafen sind ebenfalls außen vor. Dafür spielen saftige Checks eine wichtige Rolle: Rempelt Ihr einen Kontrahenten nieder, verliert der häufig eins von acht Extras, die Euch Vorteile beschern. So kann Euer Kufencrack schneller laufen und harter schießen oder Treffer werden doppelt angerechnet. Einige Effekte piesacken die Gegner, indem sie Bananenschalen auslegen, Sportler zeitweilig in einen Eisblock einfrieren oder den Torwart schrumpfen.

Technisch ist das flotte Geschehen einwandfrei inszeniert. Die Kufencracks im dezenten Kopffüßer-Design flitzen stets ruckelfrei übers Eis, während Aktionen von witzigen Soundeffekten unterlegt werden. Die Inszenierung drumherum und die handliche Steuerung orientieren sich am ernsthaften Bruder "NHL 09" und lassen kaum Wünsche offen. Es gibt nur



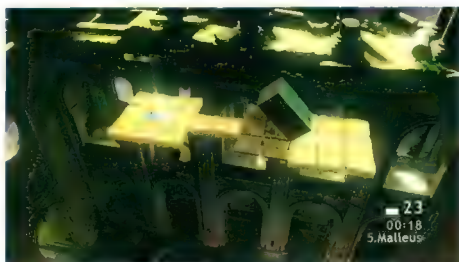
360 Kleiner Torwart, große Folgen: Wer sich das Extra zur Schrumpfung des gegnerischen Goalies aneignet, verzeichnet (fast) immer einen Torerfolg

einen Haken, der ist dafür groß: Ihr dürft lediglich einzelne Matches online oder vor der heimischen Glotze spielen – mehr nicht. Wirklich schade, denn ohne Meisterschaften oder Turniere fehlt die Langzeitmotivation. So taugt "3 on 3" nur als Spaß für zwischendurch – der ist dafür intensiv. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Electronic Arts, CAN	7
Hersteller: Electronic Arts	
Preis: 8/10 Euro	

Cuboid

PS3 Denkspiel



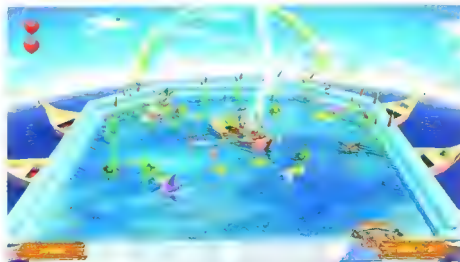
PS3 Holzplatten sind unscheinbar, aber tückisch: Euer Klotz muss dort auf zwei Feldern liegen, sonst bricht er durch

» Auf den ersten Blick wirkt "Cuboid" simpel: Ihr müsst einen Quader vom Startplatz über Wegeplatten ins Ziel rollen. Die nicht-quadratische Form Eures Spielgeräts ist der Knackpunkt und sorgt für anspruchsvolle Grübeleien. Weil die belegte Fläche mal ein, mal zwei Felder groß ist, müsst Ihr klug planen, um enge Schlüsselstellen zu bewältigen. Bald gesellen sich neue Schwierigkeiten dazu, wenn Ihr z.B. brüchige Teile nur auf der Breitseite liegend überwinden könnt oder lediglich eine bestimmte Zahl von Zügen ausführen dürft. Die stimmungsvolle Grafik mit hübschen Hintergründen bleibt stets übersichtlich, die sphärische Musik kühlt die grauen Zellen ab. "Cuboid" ist ein intelligenter und knackiger Knobler, der Aufmerksamkeit verdient. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Tik Games, USA	8
Hersteller: CREAT Studios	
Preis: 10 Euro	

Magic Ball

PS3 Geschicklichkeit



PS3 Den Piraten zeigt Ihr, wer in den "Magic Ball"-Gewässern das Sagen hat: Versenkt Ihr Schiff, indem Ihr die Kugeln darauf regnen lasst

» Dass uralten Konzepten wie "Breakout" mit der richtigen Herangehensweise frische Seiten abgewonnen werden können, beweist "Magic Ball". Wie beim Oldie steuert Ihr unten einen Schläger, mit dem Ihr eine Kugel im Spielfeld haltet, die bei Kontakt Objekte abbräut. Nur sind das hier nicht schnode Steine, sondern ganze Bauwerke, Charaktere und andere Objekte. So zerdeppert Ihr z.B. Pflanzen durch mehrere Kontakte oder nehmt Gebäude Stück für Stück auseinander. Auch originelle Extras wie Windstöße oder Gewitter sorgen für humorvolle Verwüstung. So spaßig dieser Ansatz anfangs ist, er wird auf Dauer doch etwas eintönig. Nur zwei Themen für 50 Levels sind wenig, zumal sich die Herausforderung in Grenzen hält – dafür hat es echte Casual-Qualitäten. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Tik Games, USA	6
Hersteller: CREAT Studios	
Preis: 10 Euro	

R-Type Dimensions

360 Shoot'em-Up



360 Und noch eine Premiere: Erstmals dürfen bei "R-Type" (bzw. "R-Type II") zwei Spieler gleichzeitig gegen das Bydo Imperium ran. Das macht das ohnehin hektische Geschehen in späteren Levels aber noch unübersichtlicher. Wenn das nicht reicht, für den gibt es zusätzlich die Möglichkeit, Schaden durch Teamfeuer zu aktivieren.

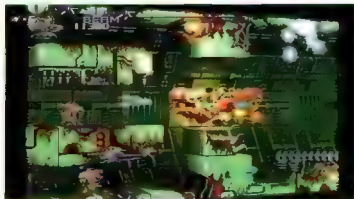
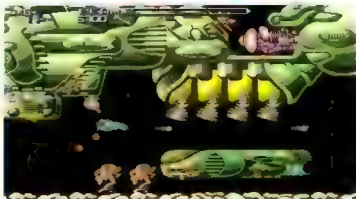
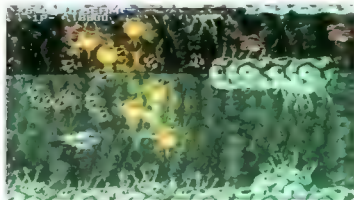
» "R-Type" von Irem kam 1987 in die Spielhallen und setzte Maßstäbe: Die spektakuläre Bitmap-Grafik ließ Konkurrenten wie "Gradius" alt aussehen, der strategische Einsatz des Begleiter-Satelliten ermöglichte neue taktische Kniffe. Die teils riesigen Endgegner gab es in dieser Form noch nie, vor allem die Weltraum-Ameise des ersten Levels wurde zur Ballerspiel-Ikone. Ebenfalls herausragend: das gigantische Raumschiff, das praktisch den kompletten dritten Level darstellte. Dass der 1989 erschienene Nachfolger die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte, ist dagegen weniger überraschend.

Beide Titel sind zusammen als "R-Type Dimensions" in der Xbox Live Arcade erhältlich – leider blieb der noch nie umgesetzte dritte Teil ("R-Type Leo") ein weiteres Mal außen vor. Am Grundgerüst wurde nicht geschraubt: Wie gehabt fliegt und ballert Ihr Euch per Raumschiff durch acht bzw. sechs

fordernde Levels, die exakt denen der Automaten-Originale entsprechen. Dafür wurde in Sachen Optik und Spieloptionen ordentlich draufgepackt: Die traditionelle Pixelgrafik genießt Ihr entweder originalgetreu oder sie wird in ein Automatenmodell eingebettet, bei dem sich sogar der Steuerknüppel korrekt mitbewegt – als Gag nett, doch für den ernsthaften Ballerensatz untauglich. Alternativ steht erfreulich werkstreu Polygraphik parat: Statt unnötige Verschlimmbesserungen hineinzupacken, wurden die klassischen Formen schnorkellos umgesetzt und die Hintergründe behutsam aufgemotzt. Das Ergebnis bringt vor allem in der leicht nach hinten gekippten Ansicht gelungenen Retro-Chic rüber. Wer mag, darf sogar jederzeit auf Knopfdruck zwischen 2D und 3D wechseln.

Spielerisch gesellen sich zum Automatenmodus zwei neue Varianten: So dürft Ihr zu zweit gleichzeitig loslegen (an einer Konsole oder online)

oder ein 'Endlos'-Spiel wagen. Dabei fliegt Ihr mit unendlich Leben durch die Levels und macht beim Ableben an der gleichen Stelle weiter. Puristen mag es bei dem Gedanken grauen, doch so können auch weniger perfekte Spieler endlich mal alle Abschnitte erleben. Dabei wird klar, dass die Ballereien bei aller Liebe in die Jahre gekommen sind: Gerade Teil 2 geizt nicht mit frustigen Stellen, bei denen ohne Satellit und/oder Auswendiglernen öfters nichts geht. Trotzdem lohnt sich das Gesamtpaket nicht nur für ausgebuffte Retro-Freunde – Letztere dürfen ruhig noch einen Punkt auf die Spielspaßwertung drauflegen. us



360 Die klassische Bitmap-Optik genießt Ihr wahrweise in Volldröckchen oder im (wenig praktischen) Pseudo-Automaten-

360 Die Polygon-Variante spielt Ihr traditionell mit Seitenansicht oder leicht gekippten Perspektive.

SPIELSPASS	
Entwickler	Southend Int., SWE
Hersteller	Total Games
Preis	15 Euro
7	

The Maw

360 Action-Adventure



360 Wohl bekomms! Futtert Maw eine außerirdische Feuerschnecke, wird er selbst zum Flammenspucker, der die meisten Hindernisse einaschert.

» Zu Jahresbeginn wurden potenzielle Live-Arcade-Kunden wochenlang mit unspektakulären Karten- und Denkspielen eingekullt, das angenehm frische Abenteuer-Experiment "The Maw" ging dabei fast unter.

Ihr schlupft in die Rolle des knuffigen Aliens Frank, der nach einem Raumschiffabsturz seinen Fingern zusammen mit einem einäugigen Blob Maw entkommt. Den nehmt Ihr an die elektronische Kette, um den Marsch durch acht Levels zu beginnen. Ihr selbst seid fast wehrlos, doch Maw entpuppt sich als praktische Allzweckhilfe: Der lila Knubbel futtert alles, was ihm vors Maul kommt. Bei kleinen Feinden und Lebewesen ist damit das Problem gelöst, bei größeren Brocken gibt es Nebenwirkungen – Maw wird etwas größer und übernimmt deren Fähigkeiten. So kann er u.a. Feuer



360 Mutert Maw zum vieläugigen Spürer: Nimmt sein Band'ger eine passive Rolle ein. In dieser Form seid Ihr nur als Team aktiv, getrenntes Agieren geht nicht.

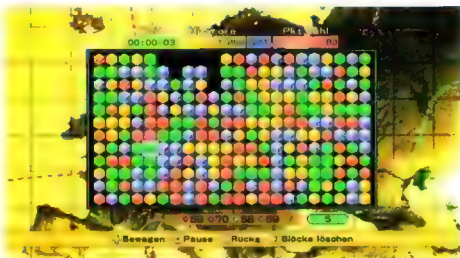
spucken, fliegen oder im vollen Galopp Barrieren durchbrechen. Darauf fußt der Großteil des Spiels: Knobelt aus, wie Ihr erworbene Fähigkeiten einsetzt, um den Weg zum Levelende zu bewältigen.

Aus der intelligenten Grundidee macht "The Maw" letztlich nicht genug: Die Lösungen liegen meist auf der Hand, weshalb Ihr in drei Stunden am Ziel seid. Kurz vor Schluss gibt es ein paar neue Ideen, aber auch die halten nicht lang. Grafisch beschert uns das Abenteuer nett animierte Helden, aber auch detailarme und monoton gestaltete Umgebungen. Loblich: Nach dem Durchspielen wird ein Premium-Thema für das Dashboard freigeschaltet. us

SPIELSPASS	
Entwickler	Twisted Pixel, USA
Hersteller	Microsoft
Preis	10 Euro
6	

Pop Them, Drop Them Samegame

Wii Denkspiel



Wii Knobeln leicht gemacht: Klickt einfach farbige Symbolgruppen weg. Je größer das Spielfeld, umso unwahrscheinlicher wird eine Komplettbraunung.

» Hinter dem kuriosen Namen verbirgt sich ein Knobler von der Stange: Steuert einen Cursor über das Spielfeld und klickt farbige Symbole an. Liegen mindestens zwei gleiche nebeneinander, verschwinden sie und der Rest rutscht nach unten oder manchmal seitlich nach. Ziel ist es, das ganze Feld zu leeren, was aber meistens nicht gelingt. Kurioserweise wird die Pointer-Funktion der Wii-Remote nicht genutzt. Das bleibt nicht die letzte Ungereimtheit: Wieso wurden alle möglichen Details von Feldgröße bis zu diversen Grafikoptionen zur Einstellung freigegeben, aber keine Kampagne oder Ähnliches eingebaut? So klickt Ihr in Einzelpartien alleine oder gegen andere herum und jagt High Scores, die meist vom Zufall abhängen. Schade, aber insgesamt zu belanglos. us

SPIELSPASS	
Entwickler	Hudson, J
Hersteller	Hudson
Preis	5 Euro
4	

Pop-Up Pirate!

Wii Geschicklichkeit



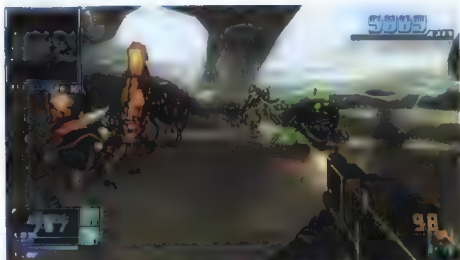
Wii Die Solo-Option des Sabotage-Klauts: Ihr Konzept schämte sich beim Windows-Gratenspiel "Minesweeper", ist aber zumindest ordentlich gelungen.

» Vom Wohnzimmermisch in den Wii: Eigentlich ist "Pop-Up Pirate!" ein Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie, bei der reihum Plastiksabel in eine Fass gesteckt werden, bis der darin sitzende Frei- beuter herauspuppt. Virtueller wird das Ganze genauso gespielt, verliert aber trotz Remote-Kontrolle seinen haptischen Reiz und verkommt zum Glücksspiel. Etwas besser macht es die Solo-Variante, bei der Ihr ähnlich wie in "Minesweeper" anhand von Zahlenhinweisen ausbaldowern müsst, welche Löcher Ihr nicht stopfen dürft. Aber auch das wird rasant langweilig, weil keinerlei grafische Gimmicks zum Weitermachen locken. us

SPIELSPASS	
Entwickler	Tommy Corp., J
Hersteller	Tommy Corporation
Preis	5 Euro
3	

Onslaught

Wii Ego-Shooter



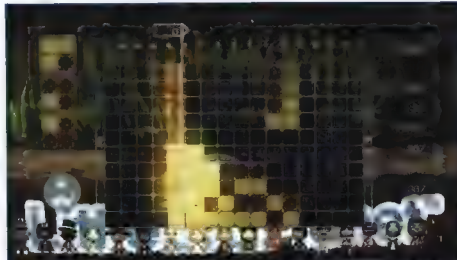
Wii Mit jedem abgeschossenen Gegner steigt der Punktezähler oben rechts. Im Multiplayer-Modus wird der Kontostand in einer Rangliste gespeichert.

» Leicht verdäuliche, ruckelfrei laufende Ballerkost bietet der erste eigens für eine Download-Plattform entwickelte Ego-Shooter "Onslaught". Führt auf einem fernen Planeten eine Suchexpedition an, um verschollene Forscher ausfindig zu machen. In den schlauchartigen Levels stellen sich Euch Unmengen an mutierten Insekten entgegen – Ergebnis eines schiefliegenden Experiments der Menschen. Zielt mit der Remote auf die stets in Gruppen auftretenden Gegner und werft mittels Nunchuk Granaten. An Munition mangelt es ebenso wenig wie an (KI-)Mitstreitern: Ihr seid stets als Trio unterwegs und ändert mit dem A-Knopf sogar die Formation. Die 13 Missionen umfassende Kampagne ist kooperativ mit bis zu vier Freunden spielbar, ein Deathmatch fehlt allerdings. Für Freunde von kurzweiliger Action zu empfehlen. **pu**

SPIELSPASS
Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Hudson
Preis: 10 Euro
7

Lumines Supernova

PS3 Denkspiel



PS3 Das "LittleBigPlanet"-Skin ist enttäuschend: Ein im Hintergrund laufender Sackboy und die langweilige Kostümparade zeugen nicht von Einfallsreichtum.

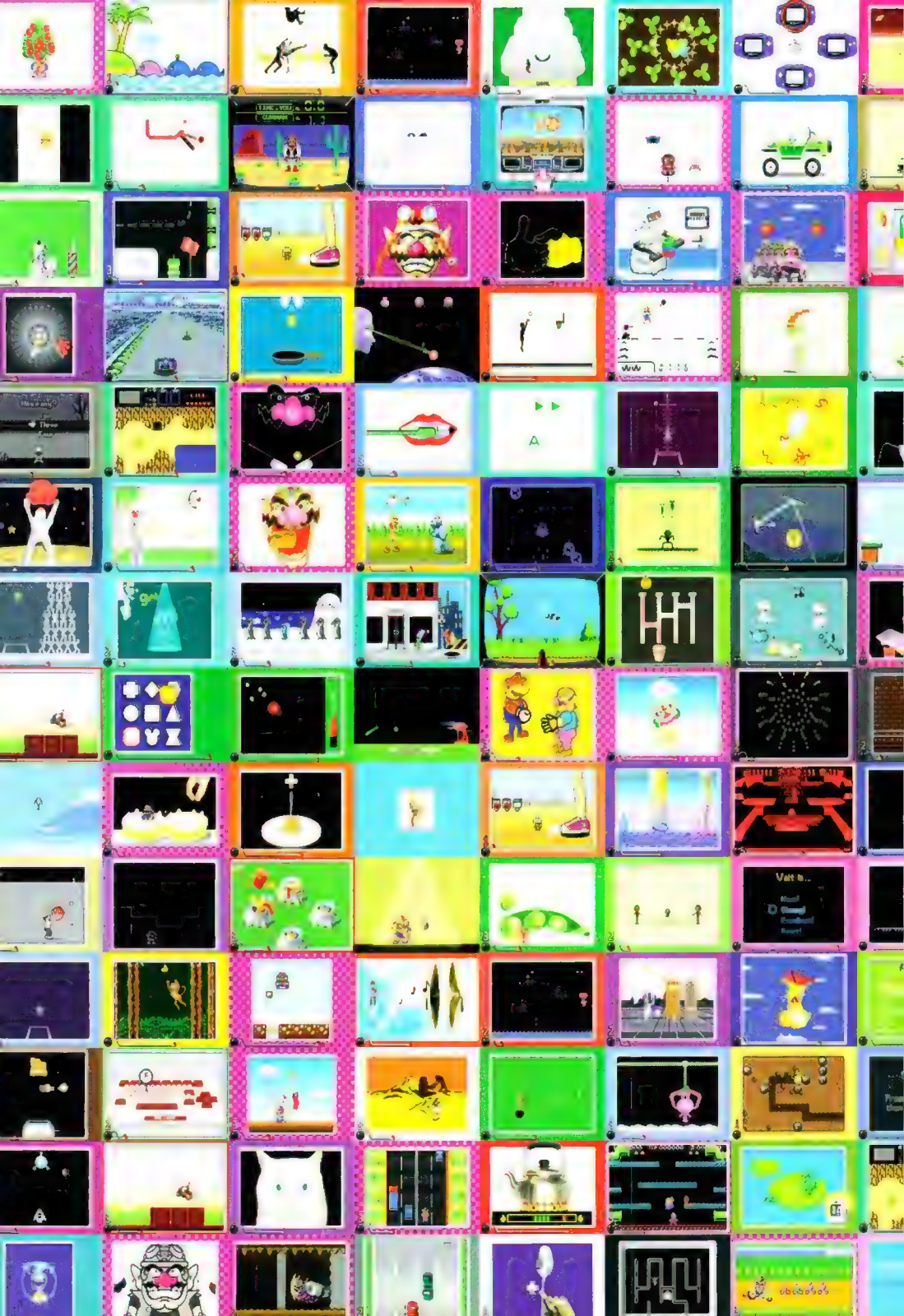
» Bei seiner Rundreise über alle möglichen Konsolen ist "Lumines" nun auf der PS3 angekommen. Die mit dem Untertitel "Supernova" versehene Umsetzung spielt sich so gelungen wie immer. Unter den rund 45 Skins finden sich neben alten Bekannten eine Reihe sehens- und hörenswerter Neuzugänge – in den USA ist zudem bereits Nachschub erschienen. Der Duell-Modus von der Xbox 360 wurde gestrichen, dafür dürft ihr wie auf der PSP im Sequencer eigene Skins zusammenbasteln. Zu den Missions- und Puzzle-Aufgaben gesellt sich eine weitere Neuerung: Beim Abwärts-Modus sollt ihr vorgegebene Steininformationen so abbauen, dass der Boden frei wird – das ist nett, aber nicht weiter spektakulär. Wer "Lumines" bereits in irgendeiner Form hat, braucht "Supernova" nicht zwingend – Neulinge dürfen zugreifen. **us**

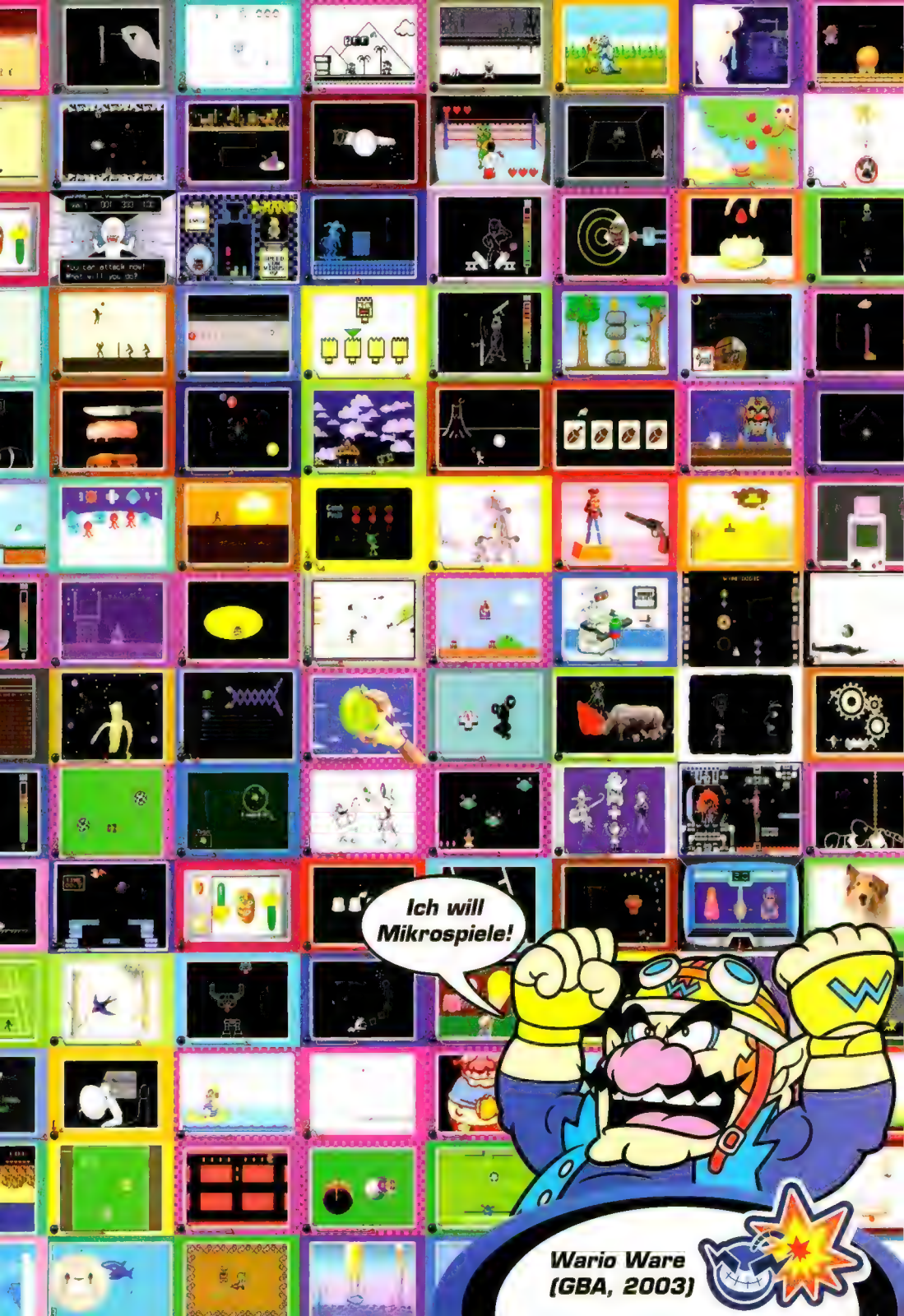
SPIELSPASS
Entwickler: Q Entertainment, J
Hersteller: Q Entertainment
Preis: 11 Euro
8

Neue Download-Spiele

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3 on 3 NHL Arcade	Electronic Arts	–	Flottes und launiges Spaß-Eishockey, dem es nur an Spielmodi fehlt (Test auf Seite 102).	8 €	7
Cuboid	CREAT Studio	–	Schlichte gemachte, aber fesselnde und anspruchsvolle Steinknobelei (Test auf Seite 102).	10 €	8
Flower	Sony	–	Traumhafte Windressen über wunderschöne Felder und Wiesen (Test auf Seite 101).	8 €	8
Lumines Supernova	Q Entertainment	–	Gelungene Umsetzung des schicken Knoblers mit neuen Skins und Spielmodi (Test auf Seite 105).	11 €	8
Magic Ball	CREAT Studio	–	Originelle Abwandlung des klassischen "Breakout", die vom Grafikcharme lebt (Test auf Seite 102).	10 €	6
Penny Arcade Adventures Ep. 1	Hothead Games	–	Action-Adventure zum Webcomic mit Rollenspielskämpfen und ein paar Macken (Test in MANIAC 08/08).	10 €	6
Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle Cars	Peyonix	–	Futuristischer Motorsport: Treibt mit kleinen Fahrzeugen große Bälle ins gegenseitige Energiegetöse. Das Soft-Autoball ist nett und mit Minispielen gespickt, aber auf Dauer belanglos.	10 €	5
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3 on 3 NHL Arcade	Electronic Arts	–	Späßiges Arcade-Kufenflitzen, das sich leider auf Einzelspieler beschränkt (Test auf Seite 102).	10 €	7
BlowOut	Mejesco	Xbox	Leidlich gelungene Sidescroll-Ballerei mit unverkennbaren "Control"-Anleihen.	15 €	5
FunTown Mahjong	FunTown	–	Kein "Shanghai", sondern das echte Steinenlegen-Spiel – für Fans und Neugierige interessant.	10 €	5
Minesweeper Flags	Tik Games	–	Ideenreicher Klon des Windows-Pausenspiels, der überflüssiger kaum sein könnte.	5 €	3
R-Type Dimensions	Tozai Games	Arcade	Shoot'em-Up-Klassiker im Doppelpack mit achter Grafikk (Test auf Seite 103).	15 €	7
The Maw	Microsoft	–	Witzig aufgemacktes Abenteuer, das zu wenig aus seinen guten Ideen macht (Test auf Seite 104).	10 €	6
Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Clay Fighter	Interplay	Mega Drive	Standard-Klopfer mit witzigem Charakterkonzept und deutlichen Altersschwächen.	8 €	4
Family Glide Hockey	Aksys Games	–	Fades Air Hockey ohne Tiefgang, das nicht einmal die Remote-Steuerung sinnvoll nutzt.	5 €	3
Mario Golf	Nintendo	N64	Unterhaltsames Golf mit klassischer Steuerung, allerdings nicht gerade vielen Kursen.	10 €	7
Onslaught	Hudson	–	Linearer und schwach präsentierter Ego-Shooter, der durch seinen Teamspekt punktet (Test auf Seite 105).	10 €	7
Pop Them, Drop Them Samesame	Hudson	–	Solides, aber letztlich zu abwechslungsarmes Denkspiel rund um Steinabbau (Test auf Seite 104).	5 €	4
Pop-Up Pretzel	Tornj	–	Banale und neuzugewandte Umsetzung des gleichnamigen Gesellschaftsspiels ohne Tiefgang (Test auf Seite 104).	5 €	3
Sonic Chaos	Sega	Master System	Gewohnt rasante Huperei mit dem blauen Igel, jedoch zu kurz und zu simpel geraten.	5 €	4
Wonder Boy in Monster Land	Sega	Master System	Der Urwelt-Bubi macht mit einem charmanten Action-Adventure auch heute noch Freude.	5 €	7

Neuerscheinungen vom 17.1 bis zum 13.2





**Ich will
Mikrospiele!**



**Wario Ware
(GBA, 2003)**





Olaf Wolters

Der Geschäftsführer des BIU spricht mit M! Games über das Verhältnis von Jugendschutz, USK und Indizierungen sowie über die neue Leitmesse gamescom.

M! Games: Der BIU tritt als Interessensvertretung der großen Entwickler und Hersteller von Computer- und Videospielen auf. Wie sieht die Öffentlichkeitsarbeit des BIUs aus – auch um die gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen zu stärken?

Olaf Wolters: Neben der üblichen Pressearbeit mit Pressemitteilungen gehen wir zu aktuellen Anlässen aktiv in den Dialog mit den Medien. Wir initiieren und beteiligen uns an Veranstaltungen, die Medienaufmerksamkeit nach sich ziehen. Große Erwartungen knüpfen wir an unsere Branchenmesse gamescom, die in diesem Jahr erstmals in Köln stattfindet und die Games Convention in Leipzig ablöst. Und diese Branchenmesse trägt maßgeblich dazu bei, dass unsere Themen Computer- und Videospiele in der Öffentlichkeit stärker wahrgenommen werden.

Wie sollten denn Ihrer Meinung nach Computerspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden?

Wir wollen genauso wahrgenommen werden wie die gängigen Unterhaltungsmedien. Es sollte ganz normal sein, ein Computerspiel zu spielen, genauso wie es normal ist, wenn man ein Buch liest oder Musik hört. Dieses Hobby soll in keiner Weise irgendwie auffällig sein. Derzeit machen wir in Deutschland einen Wandel durch und sind aus einer Nische heraus in die Mitte der Gesellschaft getreten. Das hängt auch damit zusammen, dass sich das Angebot an Videospielen verändert hat. Mittlerweile haben wir für alle Altersgruppen spezifische Angebote – zum Beispiel für ältere Spieler und den deutlich gewachsenen Anteil an

weiblichen Gamern. Und das Endziel musste dann sein, dass wir im Kanon der Unterhaltungsindustrie und Kulturmedien auf Augenhöhe sind mit den etablierten Medien wie Film, Buch und Musik.

Sie haben es angesprochen, Ende August steht die gamescom-Messe an und mit ihr der Umzug nach Köln. Bei ausländischen Pressevertretern herrscht Verwirrung angesichts zweier deutscher Spiele-Veranstaltungen unmittelbar hintereinander. Nimmt man noch die Finanzkrise hinzu, stellt sich uns die Frage: Haben Sie Angst vor einem möglicherweise ausbleibenden Erfolg der gamescom?

Nein, natürlich nicht. Die Messthematik ist trotzdem sehr komplex, gar keine Frage. Es stand allerdings eine Entscheidung an, wie man mit der Messe weitermacht. Im gemeinsamen Dialog haben die großen Unternehmen beschlossen, die Messe an anderem Ort weiterzuentwickeln. In dieser besonderen Konstellation hatten wir das Problem, dass die Messegesellschaft Leipzig die Markenrechte an der Games Convention hält. Die waren nicht sonderlich begeistert, dass wir von Leipzig nach Köln gehen, und haben daher beschlossen, ebenfalls eine Messe anzubieten. Wir sehen das aber ganz entspannt, vor allem, seit Leipzig die Games Convention vorverlegt (31.07.-02.08. Anm.d.Red.) und sich auf den Bereich Online spezialisiert hat. Es wird in Deutschland mit der gamescom weiterhin nur eine große Publikumsmesse geben und deswegen wird sich diese momentane Verwirrung in den nächsten Tagen und Wochen legen.

Wie ist die Erwartungshaltung an die gamescom? Was passiert, wenn die gamescom statt mit 200.000 Besuchern wie zuletzt auf der Games Convention mit beispielsweise nur 50.000 Besuchern schließt?

Dann haben wir natürlich ein Problem, aber wir rechnen nicht damit, dass die Messe in Köln untergeht, sondern gehen eher davon aus, dass sie deutlich erfolgreicher wird. Der oben genannte Misserfolg ist ein Worst-Case-Modell, mit dem wir nicht rechnen.

Auf Publisherseite wird gemunkelt, die E3 könnte angesichts des Messegerangs in Deutschland der große Messe-Gewinner in diesem Jahr sein...

Ich erwarte nicht, dass die E3 wie der Phönix aus der Asche steigen wird. Es wurde zwar Großes angekündigt, ob das aber wirklich eintrifft, da bin ich doch sehr skeptisch. Die teilnehmenden Entwickler und Publisher werden schnell feststellen, dass die Ziele, die sie in den letzten Jahren vor der Restrukturierung der E3 erreicht haben, nun nicht mehr erreicht werden. Letztlich wird es 2010 eine große, für die westliche Welt gedachte Messe geben – und das wird die gamescom sein. Daneben wird nur noch die Tokyo Game Show stehen.

Der BIU arbeitet eng mit der USK zusammen und setzt sich für Jugendschutz und verbindliche Altersfreigaben ein. Wie kann man sich diese Zusammenarbeit mit der USK vorstellen?

Die USK ist eine Tochtergesellschaft des BIU. Das bedeutet, die

»Es wird in Deutschland mit der gamescom weiterhin nur eine große Publikumsmesse geben.«

Industrie hat im Endeffekt mit der USK einen Dienstleister im Bereich Jugendschutz, der die obersten Landesjugendbehörden unterstützt. Denn das deutsche Jugendschutzsystem sieht vor, dass Alterskennzeichen staatliche Verwaltungsakte sind. Die USK bereitet somit die Alterskennzeichen vor und die Behörden erteilen sie. Man kann sagen, dass wir Partner des Staates sind. Wir stellen die Ressourcen zur Verfügung und der Staat macht die Kennzeichen.

Bezogen auf Jugendschutz: Reichen Ihrer Meinung nach größere USK-Siegel aus? Verbessert das den Jugendschutz?

Nein, das reicht natürlich nicht. Wir haben nicht nur Alterskennzeichen, sondern auch technische Systeme auf den Plattformen forciert, also zum Beispiel das Parental Control System auf den aktuellen Konsolen und dem PC. Die Vergrößerung der Kennzeichen selbst ist natürlich ein untaugliches Mittel, das haben wir der Politik auch gesagt. Was jetzt ansteht, ist die Neugestaltung der Kennzeichen, damit sie sichtbar und eindeutiger wahrgenommen werden. Im Großen und Ganzen setzen wir aber auf Aufklärungsarbeit. Wir wollen Medienkompetenz gezielt fördern, indem wir beispielsweise mit dem Deutschen Kinderschutzbund kooperieren und Kurse anbieten, um Lehrer und Eltern für das Thema Computerspiele zu sensibilisieren. Aber ganz klar, nicht jedes Computerspiel ist für alle Altersstufen geeignet. Und möglicherweise auch nicht für alle Eltern (lacht).

Was halten Sie von dem weltweit einmaligen Verfahren der Indizierung in Deutschland? Wenn ein Spiel beispielsweise kein USK-Siegel bekommt, muss der Hersteller das Produkt entsprechend bearbeiten, womit letztlich nicht unerhebliche Kosten durch spezielle Versionen und Prüfverfahren verbunden sind.

Jedes Land hat seine Eigenheiten. Die Deutschen stoßen sich an Gewalt, was im anglo-amerikanischen Raum kaum relevant ist. Da geht es um Nacktheit, sexuellen Kontakt und teilweise um vulgäre Sprache. Das sind kulturelle Befindlichkeiten, denen man Rechnung tragen muss, wenn man international tätig ist. Was in dem einen Land problematisch ist, ist in dem anderen Land eben nicht problematisch. Insofern sind Indizierungen durchaus nachvollziehbar – in der Filmindustrie ist dies nicht anders. Problematisch ist dagegen, dass das Mittel der Indizierung komplett untauglich ist. Es gibt Inhalte für Erwachsene und es gibt Inhalte für Minderjährige. Aber dass es besondere Inhalte für Erwachsene gibt, die irgendwo unter dem Ladentisch verkauft werden, das ist ein Ding von vorgestern. Es ist sehr schwierig, einen europäischen Standard zu setzen, mit dem jeder zufrieden ist. Das versuchen wir zumindest in Sachen Alterskennzeichnung mit dem PEGI-System, das in 28 Ländern von der Industrie eingeführt wurde. Da gibt es teilweise nationale Modifikationen, die den jeweiligen Befindlichkeiten Rechnung tragen, aber im Kern ist das natürlich nur der kleinste gemeinsame Nenner, auf den wir uns geeinigt haben. Wichtig ist, hierüber weiter in der Diskussion zu bleiben.



Publikumsansturm eingeleitet: Vom 19. bis 23. August werden mehr als 200 000 Besucher in Köln erwartet.

Der kulturelle Unterschied zwischen den USA und Deutschland bezüglich Gewalt und Sexualität ist für die meisten offensichtlich. Aber wenn wir zu unserem Nachbarn Österreich blicken – da können wir sämtliche Spiele ungeschnitten kaufen, zumeist sogar in deutscher Sprache. Da ist der kulturelle Unterschied doch jetzt nicht so groß.

Der deutsche Staat ist von Haus aus eher protektionistisch, hier hat man gerne ein paar Regeln. Obwohl es ähnlich zu Österreich ist, hat Deutschland seine Eigenheiten. Schaut man in die europäische Nachbarschaft, wird man feststellen, dass Deutschland unterschiedliche Befindlichkeiten hat und mit Themen wie beispielsweise weichen Dingen oder eben Videospielen anders umgeht. Auch wenn wir meinen, in Europa alle mehr oder weniger in einem Boot zu sitzen, gibt es doch signifikante Unterschiede – gerade wenn es um Jugendschutz und um gesellschaftliche Standards geht.

Wird sich diese Schutzhaltung in Deutschland jemals ändern?

Ich denke schon, aber wir müssen im Dialog bleiben und schauen, wie sich die Welt verändert. Dass sich die Welt nach deutschen Standards richtet, ist aber unwahrscheinlich. Deswegen muss man pragmatische Lösungsansätze finden und versuchen, einen gesellschaftlichen Konsens herbeizuführen, der für alle akzeptabel ist.

Wenn wir zum Beispiel den Fernseher einschalten und Politisierungen wie Monitor oder Frontal 21 sehen, dann beobachten wir, dass größtenteils schlecht über Videospiele gesprochen wird. Warum ist das so? Macht der BIU etwas falsch oder schreiben die Gegner nur lauter?

Das war in den letzten Jahren natürlich so, es gab diverse Amokläufe wie z.B. in Emsdetten und es wurde in erster Linie auf die Computer- und Videospiele eingeschlagen. Das hat sich deutlich geändert. Wenn man sich die Berichterstattung über unsere Branchenmesse zum Beispiel anhört, dann werden wir aus einer anderen Perspektive wahrgenommen, nämlich als Wirtschaftsfaktor, das stärkste wachsende Segment momentan in der Unterhaltungsindustrie. Die Medien sind mittlerweile deutlich differenzierter; ein "GTA IV" wird zum Beispiel nicht auf irgendwelchen Schmuddelsteinen besprochen, sondern im Feuilleton. Egal, mit welchem Medium Sie anfangen: In dem Moment, in welchem es populär wird und die breite Masse anspricht und nicht ernst-

halten, sondern eher unterhaltenden Charakter hat, wird es zum Problem. Aber wir glauben, dass sich das relativieren wird.

Die Gewaltdebatte scheint ja vorerst ad acta gelegt – zumindest bis zum nächsten Amoklauf. Momentan wiegt in den Medien vielmehr die Angst vor Spielsucht. Das Schreckgespenst sind Online-Rollenspiele.

Da muss man vorsichtig sein, denn das ist etwas, das derzeit durch die Medien getrieben wird. Es geht hier nicht nur um Computerspielsucht, sondern auch um Mediensucht. Die Verhaltenssuchte, die nicht stoffgebunden sind, werden von der Wissenschaft differenzierter wahrgenommen. Salopp gesagt: Wenn die Leute den ganzen Tag in virtuellen Welten versinken, dann ist das Ausdruck anderer Probleme und nicht allein den virtuellen Welten bzw. den Anbietern dieser virtuellen Welten geschuldet. Leichter wollen wir niemandem vorschreiben, wie lange er welches Thema konsumieren soll, egal ob Fernsehen, Buch oder Musik.

Hat der BIU in öffentlichen (TV-)Diskussionen das Gefühl, nicht ernst genommen zu werden? Wir haben den Eindruck, dort sitzen immer nur Spiele-Gegner und keine Vertreter der Industrie. Nein, das kann man so nicht sagen. Wenn TV-Diskussionen zum Thema Computerspiele geplant sind, dann werden wir auch dazu eingeladen und nicht übergangen. Wir haben uns da in den letzten Jahren stark sichtbar gemacht. Da, wo wir nicht beteiligt werden, da will man uns auch nicht beteiligen, weil das möglicherweise zu opportunistisch ist. Ich denke da an Jugendschutzdebatten zum Beispiel. Das ist in diesem komplexen Geschäft nicht immer einfach. Wir sind dennoch sehr zufrieden mit der Wahrnehmung und sind überall dort präsent, wo es uns wichtig ist. Mittlerweile auch in allen überregionalen Zeitungen und Magazinen.

Stichwort Finanzkrise: Sony, EA, Microsoft u.a. bauen weltweit Stellen ab. Sind das die ersten Beispiele, dass auch die Videospielbranche von der Finanzkrise betroffen ist?

Nein, trotz der wirtschaftlich schwierigen Zeit geht es den Unternehmen sehr gut und die Umsatzzahlen stimmen. Dass man sich möglicherweise auf schlechte Zeiten vorbereitet und Überkapazitäten abbaut, ist nachvollziehbar, denn man kann nicht genau prognostizieren, wie 2009 wird. Microsoft und Sony bauen beispielsweise nicht nur im Gamesbereich, sondern auch stark in anderen Konzernbereichen ab. Ich glaube nicht, dass die Computerspielbranche in den Sog einer Finanzkrise gerät. Dass es in die Konsolidierung geht, ist sicherlich richtig. Die Finanzierung von Blockbuster-Produktionen ist nicht einfacher geworden durch die Finanzkrise, aber der wirtschaftliche Erfolg ist ungebrochen.

Das Gespräch führte Philip Ulc.

Was ist der BIU?

Der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) ist neben dem G.A.M.E. (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.) die Interessensvertretung der Entwickler und Publisher von Computerspielen in Deutschland. Sony, Nintendo und Microsoft zählen u.a. zu seinen Mitgliedern. Der 2005 gegründete BIU war bis 2008 Träger der Games Convention in Leipzig, tritt ab diesem Jahr aber als Veranstalter in Köln stattfindenden Messe gamescom auf. Der studierte Journalist Dlaf Wolters ist seit Gründung des Vereins Geschäftsführer.



»Das Mittel der Indizierung ist komplett untauglich.«

IMPORT

10 Euro für eine Demo zahlen?

SPIELE • Am 16. April erscheint in Japan die 'Complete Edition' des Renderstreifens "Advent Children" auf Blu-ray. Für Vorbesteller der limitierten Erstauflage hält Square Enix einen besonderen Leckerbissen parat: Wer bereit ist, 50 Euro Listenpreis (und damit 10 Euro mehr als für die normale Version) zu berappen, erhält zusätzlich eine spielbare Demo von "Final Fantasy XIII". Damit kostet die Demo schlappe 10 Euro – eigentlich eine Frechheit, im Rollenspiel-verrückten Japan aber möglich. Für ein paar Euro mehr gibt es dann schon die schicke 'Advent Children'-Edition der PlayStation 3.



Wucherpreis für Schrottspiel

SAMMELN • 1985 erschien in Japan das grotte NES-Wrestlingspiel "Kinnikuman: Muscle Tag Match". Wenig später hatten Nippon-Zocker bei einem landesweiten Turnier die Möglichkeit, eines von acht goldenen NES-Modulen des Spiels zu gewinnen. Bei einer Yahoo-Auktion geschah jetzt das Unglaubliche: Nach insgesamt 99 Geboten wechselte das unten abgebildete Modul für sage und schreibe 7.900 Euro (bzw. 921.000 Yen) den Besitzer – trotz arg ramponierter Kartonverpackung. "Kinnikuman: Muscle Tag Match" schaffte als "M.U.S.C.L.E." sogar den Sprung über den großen Teich; uns Europäern blieb die 8-Bit-Kampfsport-Gurke vorenthalten.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Blue Dragon Plus	Mythicall	DS	30 €	USA	im Handel
Demon's Souls	From Software	PS3	60 €	Japan	im Handel
DoDonPachi Da-U-Jou Black	Cave	360	60 €	Japan	im Handel
Final Fantasy CC: Echoes of...	Square Enix	Wii/DS	45 €	USA	23. März
Marble Saga Kannonpa	Hudson	Wii	30 €	USA	17. März
Phenny: Can I really be the hero	Nippon Ichi	PSP	40 €	USA	im Handel
Puzzle Quest: Galactica	DS	DS	30 €	USA	im Handel
Pyu ga Gotooku 3 (Yakura 3)	Sega	PS3	60 €	Japan	im Handel
Shooting Love: 200X	Triang e Serv	360	60 €	Japan	im Handel
Valkyrie Profile: Covenant	Square Enix	DS	30 €	USA	16. März

IMPORT-TICKER

+++ Donpac... Seit Ende Februar prügeln sich Japaner in "The King of Fighters 2002 Unlimited Match" die Rube weich. +++
Revolution... Am 17. März soll in den USA der dritte Teil der "Ready 2 Rumble"-Serie erscheinen – die Klapperei trägt den Namenszusatz "Revolution". +++ Sch... Passend zum Release von "Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time" (siehe Important-Imports Liste) kommt in Japan ein limitiertes Bundle bestehend aus Spiel und gebrandetem DS in die Läden. +++



Köder für Japaner

SPIELE • Microsoft gibt eine... schleppenden Japan-Verkäufe der Xbox 360 anzukurbeln. Für umgerechnet etwas mehr als 200 Euro können Rollenspiel-affine Zocker das "Star Ocean"-Bundle erstehen. Neben dem Spiel "Star Ocean: The Last Hope" liegt dem Paket eine exklusive Faceplate mit Artworks der Charaktere bei. Gratis obendrauf gibt es die Scheibe "Star Ocean Sound Best Collection" mit zehn Tracks aus der Seriengeschichte. Und wer sofort anruft, bekommt zwei Mixer zum Preis von einem dazu – dieses Angebot ist nur im TV-Shop erhältlich.

Münzfresser-Mario

ARCADE • Ende Februar fand sie wieder statt, die japanische Spielhallenmesse AOU – leider genau nach unserem Redaktionsschluss. Dieses "Juwel" unter den Arcademaschinen hat Capcom bereits wenige Tage vorher enthüllt: den "Mario Party Fushigi no Coro Coro Catcher". Was sich hinter diesem kryptischen Namen verbirgt? Ein farbenfroher Münzschiebeautomat rund um "Mario Party" – Geldgewinne locken nicht, dafür reichlich Münzen für Gratis-Spielerunden.



Snake? Answer me!

MERCHANDISE • Die Codec-Botschaften aus der "Metal Gear Solid"-Serie sind Kult, ebenso die Sounds, wenn ihr z.B. von Gegnern entdeckt werdet. Jetzt gibt es Snakes Sprüche (leider nur auf japanisch) und die original Soundeffekte aus der Serie als Schlüsselanhänger. Einfach draufdrucken und schon fühlt ihr Euch wie auf Schleichtour. Importhändler ncxs.com bündelt die sechs in Nippon zufällig aus Capsule-Toy-Automaten purzelnden Anhänger zu einem Paket – das kostet dann satte 25 Euro.



Retro Game Challenge

DS "Oldie"-Sammlung 

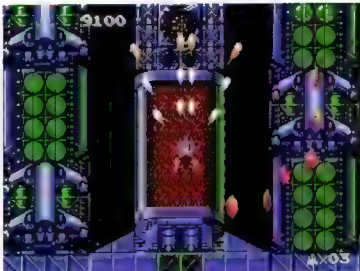
Game Master Arino ist sauer:

Weil er bei modernen 3D-Spielen kein Land mehr sieht, schickt er Euch zurück in die 80er-Jahre. In den goldenen 8-Bit-Tagen sitzt Ihr jetzt als junger Dreikäsehoch neben dem etwas verwunderten kindlichen Ich Eures Entführers und stürzt Euch auf die neuesten 2D-Hits. Denn die einzige Möglichkeit, zurück in die Gegenwart zu kommen, ist die Herausforderung des schlecht gelaunten alten Arino zu meistern.

Bei acht Spielen muss Ihr in jeweils vier Aufgaben Euer Können beweisen: Da gilt es z.B., beim Shooter "Cosmic Gate" 20.000 Punkte anzusammeln, beim Ninja-Jump'n'Run "Haggleman" Levels ohne Einsatz von Ninjasternen zu überstehen oder im Rollenspiel "Gadua Quest" den Boss im vierten Stock des Dungeons zu erledigen.

Moderne 8-Bit-Klassiker

Der Clou: "Haggleman", "Rally King" und all die anderen Spiele sind enorm spaßige 8-Bit-Titel, die es nie gegeben hat. Die acht Pseudo-Retro-Klassiker wurden eigens für die "Retro Game Challenge" entwickelt und stellen oft Variationen und Homagen von bekannten NES-Klassikern dar. Bis auf den meist etwas geringeren Umfang sind es aber vollwertige Spiele und nicht nur blutleere Minigames – jeder dieser Titel hätte in den 80er-Jahren Erfolge fei-



DS "Star Prince" ist ein wider vertikaler Shooter mit inflationärem Extra-Aufkommen – ganz wie Hudsons "Star Soldier".



DS Das Rollenspiel "Gadua Quest" orientiert sich grafisch und spielerisch stark am Enx-Klassiker "Dragon Quest II".



DS "Cosmic Gate" entpuppt sich als geradliniger und gelungener Klon von Namcos "Galaga".



DS "Haggleman" ist ein überraschend cleveres Actionspiel, zu dem Ihr zwei bessere Fortsetzungen freischaltet.

ern können. So kommt es auch, dass Ihr selbst nach dem Meistern der vier gestellten Aufgaben gerne auf eine weitere Runde Weltraumballerei oder Ninja-Action zurückkommt.

Die Aufgaben werden dabei streng chronologisch angegangen. Erst wenn Ihr eine gemeistert habt, stellt Euch Arino die nächste. Zu schwierig wird es allerdings nicht, dafür sorgt schon Euer virtueller Mitspieler. Der kauft nämlich regelmäßig die neueste Ausgabe des "Game-Fan"-Magazins: Dort findet Ihr nicht nur Tests und Vorschauen auf die

heißesten 8-Bit-Hits, sondern auch nützliche Tipps und Cheats, um Arinos Aufgaben zu bewältigen.

Darin liegt die zweite große Stärke der "Retro Game Challenge": Auch wenn Ihr nur virtuell vorm NES bzw. Famicom sitzt – das Spiel fängt wunderbar das Flair der alten 8-Bit-Wunder ein. Arino erzählt Euch die neuesten Games-Gerüchte, die er von seinen Schulkameraden aufgeschnappt hat. Neue Magazine beginnen, lange vor Release kommende Hits anzupreisen, und gelegentlich fordert Arinos Mutter ihren Sprossling auf, weniger

zu zocken und endlich seine Hausaufgaben zu machen. Gemeinsam mit den acht tollen Spielen macht diese liebevolle Aufmachung den großen Reiz der "Retro Game Challenge" aus. *tn*

GAME CENTER CX

"Jugendlich, aber wahr: "Retro Game Challenge" basiert auf einer TV-Show, die in Japan bereits zehn Staffeln auf dem Buckel hat: Shinya Arino (siehe Bild) ein in Japan bekannter Komiker und selbst passionierter Spieler, stellt sich in jeder Folge von "Game Center CX" einer Herausforderung. Meist gilt es, einen besonders schweren Klassiker durchzuspielen. Nebenbei gibt es Interviews mit mehr oder weniger bekannten Entwicklern. Besuche in interessanten Spielhallen und generell eine Menge amüsanten Albernheiten. Sogar eine Veröffentlichung der DVDs im Westen steht mittlerweile zur Debatte!



DS Das schnelle Vogelperspektiven-Rennspiel "Rally King" ist einer der kniffligsten Titel. Zum Glück helfen Euch verschiedene Cheats bei den Herausforderungen.



DS Putzige: Auf dem unteren Bildschirm sitzt Ihr mit dem jungen Arino vor der Glotze und plaudert über die Spiele.

Entwickler: **Atius, Japan**
 Hersteller: **Kseed**
 D-Format: **nicht bekannt**
 Unterstützt: **1 Spieler**,
 Sprache: **englisch, Text: englisch**
 • 8-spaltige Pseudo-Klassiker
 • liebevolles Retro-Drummerium
 • originale Soundeffekte

SPIELSPASS

Singedayer: **8 von 10**
 Multiplayer: **-**
 Grafik: **4 von 10**
 Sound: **6 von 10**

83

Fazit: Keine typische Retro-Sammlung, sondern eine motivierende virtuelle Liebeserklärung an vergangene 8-Bit-Zeiten.

Ar tonelico 2: Melody of Metafalica

PS2 Rollenspiel

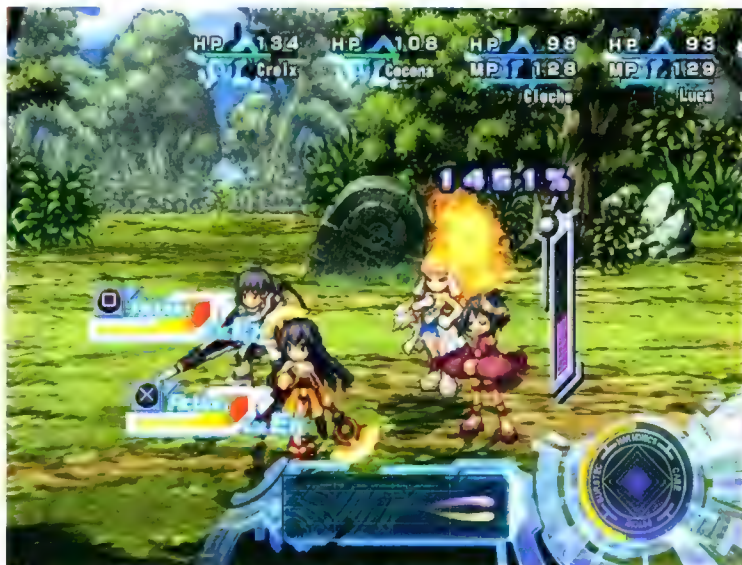


Nein, die PS2 ist nicht totzu-
kriegen: Sonys mittlerweile
in die Jahre gekommene Hardware
wird gerade in den USA fleißig mit
Nachschub versorgt, vor allem Rol-
lenspieler können sich kaum über
mangelnde Auswahl beschweren.
Auch Gusts "Ar tonelico 2" fesselt die
RPG-Gemeinde wieder für gute 30-
40 Stunden vor die Konsole.

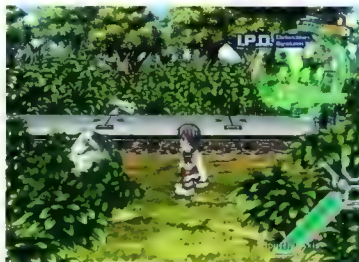
RPG mit Flirt-Faktor

Als angehende Rittersmann Croix
werdet Ihr in einen Staatsstreich hin-
eingezogen und flieht gemeinsam
mit Schwesterherz Cocona sowie der
weiblichen künstlichen Lebensform
(Reyvateil genannt) Cloche vor der
gegnersischen Streitmacht. Als sol-
che kann Cloche zwar starke Magie
austeuern, muss dafür aber von Croix
bei Laune gehalten werden. Ausführ-
liche Gespräche gehören genauso
dazu wie das Beschützen im Kampf.
Später schaut Ihr mit der Dive-Funk-
tion in ihr Innenleben und löst ihre
persönliche Konflikte mit gutem Zu-
reden. Gerade dieses Spielelement
erinnert stark an die in Japan so be-
liebten, im Westen dagegen kaum
vertretenen Dating-Sims.

Überhaupt wäre es nicht schlecht,
den Vorgänger schon gespielt zu
haben, um mit obskuren Begriffen
wie Reyvateil oder Dive überhaupt
etwas anfangen zu können. Auch
die ungewöhnliche Welt, eine wilde
Mischung aus Fantasy- und Science-
Fiction-Elementen, erschließt sich
mit Vorgängerkennntnis besser. Zum
Glück gilt das nicht für das Kampfsys-
tem: Zum einen unterscheiden sich
die Zufallskämpfe dramatisch von
den einander doch recht ähnlichen
Systemen der anderen Gust-Titel.
Zum anderen weist ein ausführliches
Tutorial in die interessante Mischung
aus rundenbasierten Elementen und
Echtzeit-Einschlag ein. In der Ang-
riffsphase ist den Frontkämpfern
jeweils ein Knopf zugewiesen, der
sie zum sofortigen Angriff bewegt.
In der hinteren Reihe stehen die ma-
gischen Reyvateils, die es zu schüt-



PS2 Im separaten Kampfschirm sind die Figuren größer und ansprechender gezeichnet als in der Oberwelt.



PS2 In den hübschen Hintergründen fallen die plumpen schwach animierten Sprites unangenehm auf.



PS2 Im Kampf ist die richtige Aufstellung der Schlüssel zum Sieg. Gruppier Angreifer und Reyvateil passend.

zen gilt. Dafür revanchieren sie sich
mit mächtigen Magieattacken und
Heilung der Angreifer.

Auf Standbildern sieht "Ar tone-
lico 2" mehr oder weniger genauso
aus wie die früheren Titel aus dem
Hause Gust: 2D-Sprites, die durch
oft leicht isometrisch wirkende Sze-
narien wuseln, kennt man nicht nur

aus dem ersten Teil, sondern auch
den drei "Atelier Iris"-Episoden. Aber
"Ar tonelico 2" hat die Perspektive
etwas verschoben. Man läuft jetzt
eher in den Bildschirm hinein, was
dank stimmigem Sprite-Polygon-Mix
einen sehr hübschen Tiefeneffekt
erzeugt. Leider kommt es durch die
niedrige Auflösung auf normalen
Fernsehern oft zu Flimmern, das
wegen fehlender Kantenglättung
verstärkt auffällt. Während die Um-
gebungsgrafiken anscheinlich ausge-
fallen sind, überzeugen die klobigen
Sprites weniger – es fehlt ihnen an
Animationsphasen und Details.

Mit seinen zahlreichen un-
gewöhnlichen Ideen, dem originellen
Setting und dem intelligenten
Kampfsystem hebt sich "Ar tonelico
2" in vielen Punkten von der Genre-

konkurrenz ab. Für den Sprung in die
Oberklasse reicht es aber nicht ganz.
Fans früherer Gust-Spiele werden
aber auch hier gewohnt kompetent
bedient. **m**



PS2 Bei Dialogen zeigen sich Gesprächs-partner klassisch groß.



PS2 Die vielen weiblichen Protagonisten werden gern anzüglich präsentiert.

Entwickler: Gust, Japan
Hersteller: Nippon Ichi
D-Termine: nicht bekannt
Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch
• hübscher 2D/3D Mix
• plärriges Kampfsystem
• enttäuschende Figuren-Sprites

SPIELSPASS

Singebauer: 7 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

74

FAZIT: Flottes Anime-RPG mit frischen Ideen
und interessanter Präsentation – aufgrund
des komplexen Spielsystems eher für Kenner.

ADK Tamashii

PS2 Retro-Sammlung



PS2 Eine Smartbomb mit Katzenpower – das gibt es nur im Puzzle-Ballen-Hybrid "Twinkle Star Sprites"



PS2 Kernige Würfe sind die Spezialität von "Gan Gan" – achtet auf die kultigen Zuschauer mit ADK- und Neo-Geo-Trikots



PS2 Diese coole Präsentation eines K.o. stammt aus "Ninja Master's"



PS2 In "Ninja Commando" lauern Neandertaler und gefräßige Pflanzen

» Zwischen 1990 und 1996 veröffentlichte Alpha Denshi Kabushiki Kaisha (kurz ADK) stolze 15 Titel für die Neo-Geo-Spielhallenhardware MVS. Nicht alle ADK-Titel waren gut, dafür sind einige tolle Exoten darunter. Fünf Spiele haben es auf die Collection geschafft: "Ninja Master's", "Gan Gan" (US-Name "Aggressors of Dark Combat"), "Ninja Commando", "Twinkle Star Sprites" und "Ninja Combat".

Der interessanteste Titel der Sammlung ist "Ninja Master's": Die Samurai-Keilerei ging zu Unrecht in der Beat'em-Up-Lawine des Neo Geo unter. Bitmap-Liebhaber freuen sich auch heute noch über die teils prächtigen Hintergründe, eine satte Palette Special Moves sowie die Möglichkeit, Waffen aus der Tasche

zu zaubern. Wir empfehlen, das Faustfest mit einem Arcadestick zu zocken, dann kommt echtes Spielhallenfeeling auf.

Die anderen beiden Ninja-Titel sind weniger gelungen: Bei "Ninja Commando" dirigiert Ihr bis zu zwei Pixelabakken von unten nach oben durch charmant-trashige Welten und feuert wie in einem Shoot'em-Up mit Shurikens auf die Schurken. Das unhandliche Auswerchen und die teils unfaireren Bosse nerven, für kurze Zeit werdet Ihr jedoch in cooler "Rambo"-Manier unterhalten. Gleichzeitig superflies und recht hässlich ist "Ninja Combat" – länger als 15 Minuten will den lahmen "Final Fight"-Klon heutzutage niemand mehr spielen.

Das wurflastige "Gan Gan" glänzt mit einigen lustigen Kämpfern,

coolen Reversals und Attacken auf am Boden liegende Feinde. Grafisch enttuschen die schon damals schwachen Animationen, dafür gefällt der treibende Sound. "Twinkle Star Sprites" schließlich sollte jeder Retro-Fan einmal gespielt haben: Die innovative Mischung aus Tempoknobler und Shoot'em-Up ist ebenso turbulent wie kunterbunt und vor allem zu zweit ein Fest. Abschließend stellt sich die Frage, warum andere ADK-Klassiker außen vor blieben – mit dem Klopfer "World Heroes Perfect", der Hüpferei "Blue's Journey" oder dem Ego-Experiment "Crossed Sword" im Gepäck hätte diese extravagante Retrosammlung noch länger an die gute alte PS2 gefesselt. ms

Testmaster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler: ADK / SNK Playmore, Japan
Hersteller: SNK Playmore
O-Termin: nicht geplant

Unterstützt: 2 Spieler;
Sprache: japanisch, Text: japanisch

• 5 emulierte Neo-Geo-Spiele
• Ieden kein 240p-Modus

SPIELSPASS

Singlespieler 7 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

73

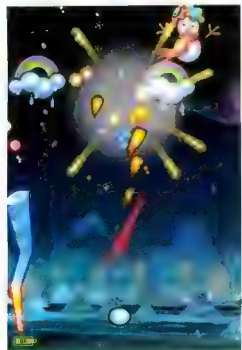
Fazit: Trotz geringer Umlänge und eines Totalausfalls bietet die Sammlung genug Abwechslung und damit Spaß für Stunden.

Big Bang Mini

DS Shoot'em-Up

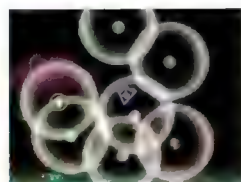


» Abgedreht: In SouthPeaks Shoot'em-Up tretet Ihr nicht mit einem waffenstarrten Raum-



DS Schützt den Schneeball unten und schließt Feuerwerkskörper auf die Feinde

schiff an, sondern mit einem wehrlosen Objekt wie einem Dreieck oder Ball. Per Stylus weicht Ihr feindlichen Projektile und Hindernissen aus. Um Gegner zu eliminieren, zieht Ihr mit dem Stift einen Strich auf dem unteren Bildschirm. So startet Ihr einen Feuerwerkskörper, der im oberen Screen explodiert – und zwar genau in der gezeichneten Richtung. Anfangs zielt Ihr noch auf harm-



DS Simpel. In der Bonusrunde zeichnet Ihr Nummern nach, um Formen zu bilden

lose Ballons – später erwarten Euch schiefbüttige Clowns, Geister und Schneemann. Nach jeweils zehn Stages folgt ein Bossgegner. Zielt genau, denn Fehlschüsse werden mit herabregenden Projektilen bestraft. Werft deshalb immer einen Blick auf Eure gefährdete Spielfigur. In hektischen Situationen seid Ihr hauptsächlich mit Auswerchen beschäftigt, weshalb Ihr das Geschehen am oberen Schirm kaum mitverfolgen könnt. Bonuswaffen wie Bomben oder ein Ablenkungsschirm erleichtern das Bildschirmadsein nur wenig. Werdet Ihr getroffen, müsst Ihr das Level von vorn beginnen.

Die zehn Kapitel führen Euch thematisch um die ganze Welt: von der leuchtenden Skyline Hong Kongs über schneebedeckte Eisfelder am Nordpol bis zu den Pyramiden bei Luxor. Das frische Spieldesign gefällt

mit abgedrehten Grafik-Elementen, schönen Explosionen und stimmiger Musikuntermalung. Dennoch wird's bald eintönig. Im Versus-Modus duelliert Ihr Euch schließlich mit einem anderen Mitspieler. ts

Entwickler: Arkedo Studio, Frankreich
Hersteller: SouthPeak
O-Termin: Juni

Unterstützt: 2 Spieler, Text: deutsch

• nettes Steuerungsprinzip
• 10 optisch abwechslungsreiche Kapitel

SPIELSPASS

Singlespieler 7 von 10
Multiplayer 4 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

68

Fazit: Die kunterbunte Ballerei zaubert ein hübsches Pixel-Feuerwerk auf den Schirm, das Spielprinzip nutzt sich aber schnell ab.

My World, My Way

DS Rollenspiel

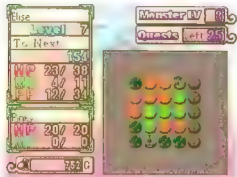


ATTACK:

Strike the enemy with your weapon.

DS Grafisch wird wenig Aufwand betrieben: Die 3D-Monster konnten mit ihrem kantigen Äußeren auch aus einem PSone-Spiel übernommen sein.

Prinzessin Elise wurde ihr Leben lang jeder Wunsch von den Augen abgelesen. Nur mit dem Traumprinzen hat es bisher nicht geklappt: Elises Objekt der Begierde ist ein junger adreter Abenteuerer, der für verwöhnte Adelstochter nicht viel übrig hat. So beschließt die Prin-



DS Die Punkte in der rechten Bildhälfte zeigen die grafische Landkarte

zessin, sich selbst ins Abenteuer zu stürzen – vielleicht kann sie ja auf diese Art den Respekt des Angebeteten erlangen.

Ihr königlicher Vater sieht das nicht gerne und schickt den getreuen Nero hinterher. Er soll Elise gleichzeitig beschützen und ihr Steine in den Weg legen. Die Hoffnung: So erkennt das Töchterchen, dass es im heimeligen Schloss doch viel schöner ist.

Elises Welt durchquert ihr ähnlich einem Brettspiel felderweise, eine klassische Karte gibt es aber nicht. In Dörfern nimmt ihr Aufträge an und verhaut in rundenbasierten Kämpfen die üblichen, nicht allzu originellen Monster. Aber "My World, My Way" geht zum Glück doch ein paar eigene



"I can't believe it! You flew all the way over here, looking for me? Did you miss me!?"

DS Elises Piepmatz ist für die Magie zuständig. Weil die Prinzessin sich die ganzen komplizierten Zaubern nicht merken kann, muss eben der sprechende Vogel ran.

Wege: Als verwöhnte Prinzessin muss Elise nur schmollen, schon geht alles nach ihrem Kopf. Monster hinterlassen mehr Geld, aus einer Wüste wird ein Wald und der fiese Boss darf für ein paar Runden nicht zaubern! Hat Elise genügend "Pout-Points" zur Verfügung, kann sie die Welt fast völlig nach ihrem Geschmack verändern. Da ist es schade, dass die zahlreichen Aufgaben so einfallslos sind – meist genügt es, eine bestimmte Anzahl an Monstern zu verhauen oder Gegenstände zu finden.

Zudem kommt die Grafik ausgesprochen öde daher und die Kämpfe geraten meistens etwas simpel. Aus der witzigen Grundidee mit der verzogenen Prinzessin hätte man mehr

machen können, in der jetzigen Form lässt das niedliche Gag-RPG Wünsche offen. In

Entwickler:	Global A, Japan
Hersteller:	Atlus
D-Termin:	nicht bekannt
Unterstützt:	1 Spieler,
Sprache:	englisch, Text: englisch
+ einige Grundidee	
+ viele nervige Hölle was-Aufgaben	
SPIELSPASS	
Singlayer:	6 von 10
Multilayer:	-
Grafik:	4 von 10
Sound:	6 von 10
58	
FAZIT: Das originale Schmolli-System und gelungene Gags täuschen nicht über die einfallslosen Rollenspiel-Standards hinweg.	

Ultimate Shooting Collection

Wii Shoot'em-Up



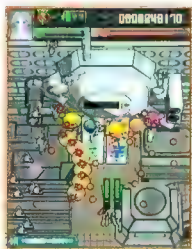
Gut neun Monate nach dem Nippon-Release erscheint die "Milestone Shooting Collection" in den USA. US-Publisher UFO benennt die Shoot'em-Up-Sammlung um und senkt den Preis; wohl, um Spontankäufer anzulocken. Ich finde die liebevolle Aufmachung und das 08/15-

Render-Cover schwach – eine luxuriöse Sammlerbox wäre angebracht gewesen. Denn wer, wenn nicht die eingefleischte Shooter-Fangemeinde sollte Gefallen an Milestones Nischenprodukten finden? Spielerische werden mir die trägen Schießereien nie ans Herz wachsen. Obwohl alle

drei Titel ("Chaos Field", "Radilgy", "Karous") mit teils cleverem Score-system und guten Einfällen (z.B. Bullet-Scheibenwischer) aufwarten, will der Funke nicht überspringen: Was fehlt, sind Dynamik und ein Überraschungsmoment. Grafisch sind vor allem "Radilgy" und "Karous" mit

ihrer spartanischen Cel-Shading-Look Geschmacksache. Was bleibt, ist eine günstige Sammlung für alle, die die Dreamcast-, PS2- und Cube-Versionen der Schießereien verpasst haben. ms

testmuster von play-asia • www.play-asia.com



Wii Dreimal Balern mit massig Projektilen "Karous" ist grau, "Radilgy" bunter und "Chaosfield" am buntesten (von links)

Entwickler:	Milestone, Japan
Hersteller:	UFO
D-Termin:	nicht geplant
Unterstützt:	1 Spieler, Text: englisch
+ 3 Shoot'em-Ups enthalten	
+ Bildschirms-Kappen (Tape) mitgeliefert	
SPIELSPASS	
Singlayer:	6 von 10
Multilayer:	-
Grafik:	6 von 10
Sound:	5 von 10
59	
FAZIT: Mittelmaß mal drei ergibt immer noch kein gutes Spiel. Dafür stimmt der Preis – Sammler sichern sich die Baller-Collection.	

>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES <<

THE BEST PRICES ARE EXTREMELY HOT!



Phone 0031 433066543
Hotline 0700 84342637
Tyellessstraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands

53,87*



39,97*

44,98*



53,87*



WASH.COM - OFFICIAL SITE

VIDEOS + MUSIC FROM USA/UK/JAPAN

*A



Der Architekt von Pier Solar

MI im Gespräch mit Daniel Horvath, Grafiker bei WaterMelon, dem ambitioniertesten Homebrew-Team aller Zeiten.



Name: Daniel Horvath
Position: Grafiker
Bei WaterMelon seit: 2007

Daniel lebt in Frankfurt am Main, ist 26 Jahre alt und bastelt in seiner Freizeit an Spielen für Retro-Konsolen.



Anlässlich des zwanzigjährigen Mega-Drive-Jubiläums entwickelt die internationale Homebrew-Truppe WaterMelon ein brandneues 16-Bit-Kollenspiel und bietet "Pier Solar and the Great Architects" sogar auf echten Modulen an. Mit leichter Verspätung befindet sich das postapokalyptische RPG nun auf der Zielgeraden – MI suchte das Gespräch mit Grafiker Daniel Horvath. *mw*

MI Games: Wieso entwickelt ihr jetzt noch fürs Mega Drive?

Daniel Horvath: "Pier Solar" ging aus einem Sega-Homebrew-Forum namens Eidolon's Inn (1) hervor. Wir dachten uns, es wäre cool, ein RPG im japanischen Stil für das Mega Drive zu machen, weil die Konsole nicht so gut damit verglichen wurde wie das SNES.

Wie kommt ihr an die Module?

Die Module lassen wir in Hongkong fertigen. Dort werden sie in so genannten "white boxes" hergestellt und dann übersetzt und verkauft. In China existieren noch die Möglich-

keiten, solche Module günstig herzustellen. Wir wollten nicht nur einen ROM-Download anbieten, sondern das echte Gefühl von damals für die Konsolenbesitzer wiedermisteln.

Ihr liefert auch eine Mega-CD-Version?

Nicht ganz. Wir legen dem Modul eine CD bei, und wenn man ein Mega-CD besitzt, kann man den Soundtrack davon einspielen. Das hat es bisher noch nicht gegeben und wir nutzen die Vorteile beider Systeme.

Mösst ihr für die Veröffentlichung in Deutschland eine USK-Freigabe einholen?

Nein. Man kauft das Spiel ja aus Hongkong und die deutsche Sprache ist einfach mit drauf.

Wann erscheint "Pier Solar"?

Wir wollen uns jetzt, nachdem wir es ausarbeiten mussten, nicht mehr auf ein genaues Datum festlegen. Aber wir rechnen mit einem Release im Mai.

Warum müsst ihr es verschieben?

Wir haben uns in der Vergangenheit immer wieder an den Teammitgliedern aufgesetzt, damit so etwas nicht noch einmal passiert. Letztendlich haben wir zahlende Kunden, die nicht erfreut sein werden, wenn das Projekt aufgrund irgendwelcher Zwistigkeiten in der Gruppe immer wieder verschoben wird.

Wie viele Kunden habt ihr denn?

Bisher steuern wir auf die 1.000 Vorbestellungen zu, was für ein Homebrew-Projekt schon ganz gut ist, und ich denke, dass 2.000 verkaufte Exemplare möglich sein dürften.

Wo liegen die größten Unterschiede zwischen der Demo auf Eurer Webseite und der fertigen Version?

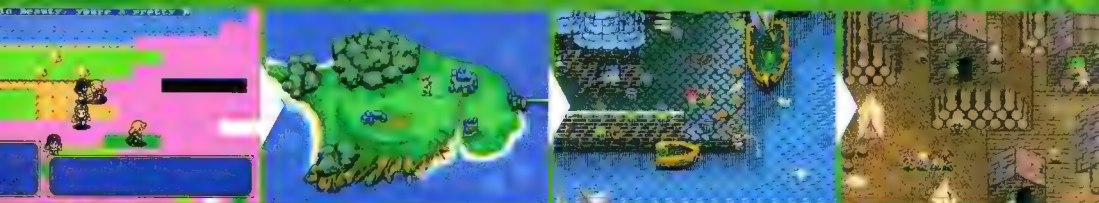
Wohl im Kampfsystem. Das in der Demo war noch sehr rudimentär. Auch die Grafiken sind überarbeitet worden, damit ein noch farbenfroherer Eindruck entsteht. Außerdem wurden zwei von drei Charakterbildern ausgetauscht. Letztendlich werden die Porträts in den Dialogfenstern auch ihren Mund bewegen und sprechen. Die Demo basiert noch auf Informationen, die möglich waren. (3)

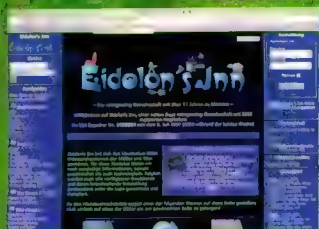
Sind Story und RPG-Mechanik wie die Werte der Monster usw. schon fertig?

Die Story ist fertig. Charakterwerte oder die Stärke der Monster werden während dem Scripten und dem Testen ausbalanciert.

Was sind Eure Vorbilder aus der 16-Bit-Ära?

Das ist je nach Teammitglied verschieden. Die Hardcore-Sega-Fans nennen natürlich "Lunar" oder "Phantasy Star 4". Ich persönlich sage eher "Final Fantasy VI" oder "Chrono Trigger". Das sind Spiele, die so damals auf dem Mega Drive nicht erreicht wurden, visuell, musikalisch usw. Mein Ziel für "Pier" ist, dem SNES-Look näherzukommen.

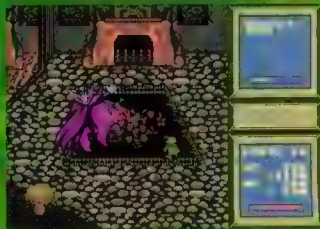




1 Unter www.eidolons-inn.net knüpfen Interessierte Homebrewer Kontakte und finden Tools und mehr.



veröffentlichten es 2006 für Mega Drive.



»Mein persönliches Ziel für "Pier" ist, dem SNES-Look näherzukommen.«

Woher kommen die Teammitglieder von Watermelon?

Wir sind sehr international. Wir haben Mitglieder aus allen möglichen Ländern: Frankreich, Myanmar, Brasilien, Schweden usw.

Habt ihr Euch schon einmal im richtigen Leben getroffen?

Bisher haben sich noch keine zwei Leute des Teams jemals getroffen! Im Moment würde das unser Budget sprengen.

Das macht aber keiner von Euch hauptberuflich, oder?

Nein, wir haben alle noch normale Jobs nebenbei. Das ist ein reines Hobbyprojekt, deshalb verkaufen wir das Spiel auch zum Produktionspreis.

Was machst Du im richtigen Leben?

Ich mache Tracking-Nummern für die Datenbank eines großen Versandunternehmens ein. Kein sehr aufregender Job. Als ich von "Pier Solar" gelesen habe, bewarb ich mich und wurde genommen.

In welcher Position?

Ich bin Grafiker für Charaktere, Hintergründe und Monster.

Von allem ein bisschen, aber nichts, was ich alleine machen würde. Das ist bei uns etwas chaotisch, auch weil die Leute unterschiedlich Zeit haben.

Und wie muss man sich Deinen Arbeitsablauf vorstellen?

Bitmaps erstelle ich in einem herkömmlichen Grafik-Programm. Für Animationen nutzen wir Editoren aus unserem selbst gemachten Toolpaket. Das stammt von unserem Teamleiter Tullio Adriano und unserem Programmierer Fonzie, das ist sein Nickname.

Darfst Du seinen wahren Namen nicht verraten?

Doch, darf ich schon, ich kann ihn nur nicht aussprechen (lacht)! (Gwenael Godde, Anm. d. Red.)

Schicken alle Teammitglieder ihre Beiträge an eine Person, die alles zusammenträgt?

Wir haben ein Entwicklerforum, wo alle Sachen gepostet werden. Dort kann jedes Teammitglied seine Kommentare und Verbesserungsvorschläge abgeben. Also könnte ich z.B. auch die Music kritisieren.

Wie laufen solche Diskussionen ab?

Zu dem Zeitpunkt, als der Grafiker, der uns dann verlassen hat, noch im Team war, gab es viele Konflikte. Die Stimmung war gereizt und Themen wurde zu Tode diskutiert. Inzwischen akzeptieren wir es aber, wenn der jeweils Verantwortliche eine Kritik nicht annimmt, weil er sich mit dem Thema eben am besten auskennt.

Hast Du Tipps für Leser, die in der Homebrew-Szene aktiv werden wollen?

Man sollte sich nicht damit bewerben, dass man alles kann. Lieber ehrlich sein und auch sagen, wenn man Anfänger ist. Das war ich auch und wurde trotzdem genommen. Wenn man ein Projekt selber anfangt, sollte man sich nicht so große Ziele stecken. Vielleicht nicht gleich mit einem Rollenspiel anfangen, sondern eher ein Shoot'em up machen.

Was sind Eure Zukunftspläne?

Wenn wir erst einmal die Mega-Drive-Version fertig haben, wollen wir sehen, auf welche Plattformen man "Pier Solar" umsetzen kann. Sei es online über XNA (Microsoft Toolpaket zur Entwicklung für Windows und 360, Anm. d. Red.) oder auf anderen Retro-Konsolen wie dem Jaguar.

Ist das SNES denkbar?

Eher weniger, weil wir ja alle nostalgische Sega-Fans sind und Nintendo früher doch immer der große... äh...

...Feind war?

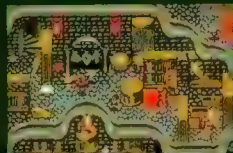
Genau (lacht)! Spaß beiseite, ich habe selbst ein SNES, aber so würden wir unser Vorhaben, die RPG-Sparte hier ein wenig auszugleichen, sabotieren. Außerdem ist es schwieriger fürs SNES zu entwickeln. Nach "Pier Solar" wollen einige von uns sicher weitermachen. Ein paar haben schon jetzt kleinere Projekte nebenbei laufen. Ich arbeite z.B. an Lynxopolis, einer Lynx-Variante von Monopoly. Wir werden aber auf jeden Fall weiter als Watermelon zusammenarbeiten.

Pier Solar and the Great Architects

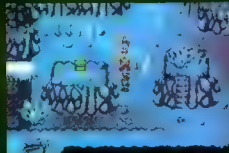
Mit der unerschütterlichen Zuversicht weltretender 16-Bit-Männlein parzelliert der kräuterkundige Hoston, Erfinder Edessat und Grazie Alina in ein klassisches Abenteuer, das sie bis zum Fundament einer Fantasy-Welt führen wird, deren Schicksal von den 1.000 Jahre alten Bauwerken mysteriöser Architekten beeinflusst wird. Auf der Homepage www.piersolar.com findet Ihr neben Bildern und einem Vorbestellungsformular für das fertige Spiel auch eine Demo, die Ihr per Emulator zum Laufen bringt. Sie enthält zwar teils noch recht simple Grafiken und ein einfaches Rundenkampf-System, verspricht aber sofort den pixeligen Charme der goldenen RPG-Ara. Die Story der Demo führt Euch auf der Suche nach einem Heilmittel für Hostons Vater in eine schummrige Waldhöhle, in der Ihr alle paar Schritte in traditionelle Zufallskämpfe stolpert. Hier könnt Ihr neben diversen Attacken und magischen Manövern auch eine Runde aussetzen, um Eure Kräfte für besonders heftige Attacken zu sammeln. Im fertigen Spiel dürft Ihr Eure Partymitglieder auch per KI-Modus kämpfen lassen und nutzt die taktischen Vorteile eines Elementarsystems.



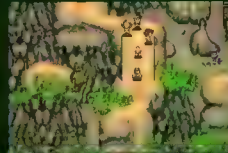
Der Horror-Hummer lädt zum Bosskampf für bis zu fünf Partymitglieder.



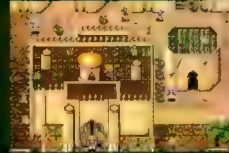
Die Schauplätze müssen sich hinter Genre-Klassiker nicht verstecken.



Im Gansemersch kämpft sich Hoston. Hemmungslos durch Eishöhlen.



Edessats dröhniger Roboter fungiert bei Bedarf nicht nur als mobiler Navigator.



Jeder Landstrich verfügt über individuelle architektonische Merkmale.

Frag Dr. M!



Leere Batterien

René, via E-Mail

Bei Modulen wird es komplizierter. Meist halten Spielstände auf Nintendo- oder Sega-Modulen über 20 Jahre. Dennoch entleert sich die Batterie, die den für Spielstände zuständigen SRAM-Chip speist. Für einen Austausch schraubst Du das Modul auf. Bei Nintendo-Cartridges benötigst Du einen Tri-Wing-Schraubenzieher (im Fachhandel erhältlich). Bei Sega-Modulen variiert dagegen die Bauform. Auf der Platine ist die Batterie normalerweise am Plus- und Minus-Pol angelötet (Bild unten). Deswegen ist etwas Erfahrung mit dem Lotkolben notwendig, um diese durch eine frische Batterie auszutauschen. Als überaus kundenfreundlich erweist sich Nintendo: Hier kannst Du Module einschicken und die Batterie austauschen lassen, was je nach Plattform 4-6 Euro kostet. Schau unter www.nintendo.de in den Kundenservice-Bereich. Unter "Weitere Nintendo-Systeme" findest sich der Menüpunkt Reparatur. Dort erhältst Du die Adresse und Einsende-Hinweise.



Gut gekühlt?

Benjamin Schmitz, via E-Mail

Im besten Fall stürzt die Konsole ab und muss neu gestartet werden. Der schlimmste Fall führt zu einem irreparablen Hardware-Defekt. Gerade die Xbox 360 ist hier berüchtigt mit dem oft auf Hitze Probleme zurückzuführenden 'Ring of Death'. Doch auch für diese Fall nutzen externe Lüfter nichts, um die Lebenserwartung der Konsole zu verlängern. Außerdem: Durch einen Zusatzlüfter wird die Konsole garantiert nicht leiser. Xbox-360-Geräte neueren Datums sind übrigens weniger anfällig für den 'Ring of Death' – dennoch kann ein Defekt (wie auch bei der PS3 oder Wii) nie ausgeschlossen werden.



ER MI GLOSSAR

**BITTE SCHREIBT
EURE FRAGEN AN**
Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL
lesemost@maniac.de



Ohne Havok Physics unmöglich: "Half-Life 2" (Xbox 360/PS3) von Entwickler Valve bindet Physik als wichtiges Spielelement ins Geschehen ein.

Havok

Spielerische Physik – Teil 2

» In der letzten Ausgabe haben wir uns damit beschäftigt, was eine Physik-Engine leistet und was sie von einer Grafik-Engine unterscheidet. In dieser Ausgabe widmen wir uns den Funktionen von Havok Physics und wagen einen Blick in die Zukunft.

Was kann Havok Physics?

Havok Physics wurde entwickelt, um die Interaktion zwischen Charakteren sowie Objekten in Echtzeit zu ermöglichen und um Objekten physikalisch korrekte Eigenschaften zu verpassen. Die Hauptfunktionen von Havok Physics sind:

- **Charakter-Animation mit Ragdoll-Effekten:** Als Ragdoll bezeichnet man einen Algorithmus, der das Bewegungsverhalten von unbelebten menschlichen Körpern si-

muliert und die passenden Animationen erzeugt. Mit einer Physik-Engine wird eine Szene auf Grundlage physikalischer Gesetze berechnet. Das ermöglicht zum Beispiel das korrekte Fallen von virtuellen Charakteren und das Anstoßen an Gegenständen.

- **Simulation von physikalischen Effekten in der Umwelt:** Ein Beispiel sind hier Fahnen, die realistisch im Wind wehen, oder umfallende Kisten, die abhängig von ihrer Fallhöhe zerbrechen.
- **Simulation von Fahrzeugbewegungen.** Außerdem ist es mithilfe von Plugins möglich, Havok in verschiedene 3D-Programme wie Autodesk 3ds Max oder Maya zu importieren, um dort eigene Animationen zu erstellen.

Havok Physics wurde in der Spra-

che C/C++ geschrieben und ist auf allen Systemen lauffähig, für die ein C oder C++ Compiler verfügbar ist. Dieser übersetzt den Programmcode für die entsprechende Hardware. Aktuell werden sowohl Windows als auch Linux sowie alle aktuellen Konsolen (PS3, Xbox 360, Wii) und Sonys PSP unterstützt.

Gegenwart und Zukunftsaussichten

Im September 2007 wurde Havok von Intel aufgekauft. Der Chip-Spezialist will in diesem Jahr Grafikchips anbieten und diese auch als Anwendungsbeschleuniger vermarkten. Bei der Entwicklung einer Physikbeschleunigung für Grafikarten arbeitet Havok eng mit dem Prozessorersteller AMD zusammen.

Diese Kooperation war ein logischer Schritt, nachdem nVidia die Firma Ageia vor einem Jahr übernommen und deren PhysX Engine auf den hauseigenen Grafikkarten der GeForce-Serie lauffähig machte. In Zukunft werden für Havok Physics weiterhin modulare Erweiterungen erscheinen, wovon bereits die siebte auf der diesjährigen Game Developers Conference im März vorgestellt wird.

Schließlich erfreut sich Havok Physics auch bei kommenden Spielen wie "Assassin's Creed 2", "Boom Blox Bash Party" oder "Diablo 3" großer Beliebtheit. Auch nach 10 Jahren auf dem Markt verwöhnt uns die Engine mit noch realistischen Physik-Simulationen. In diesem Sinne: auf die nächsten 10 Jahre!



Es geht auch gewaltfrei: Havok Physics in der friedlichen Klötzchenschieberei "Boom Blox" für Wii

In Zusammenarbeit mit

GAMES ACADEMY
www.games-academy.de

ALEXANDER TRIESCH

Der Autor ist Student an der Frankfurter Games Academy und studiert Gamedesign im 2. Semester



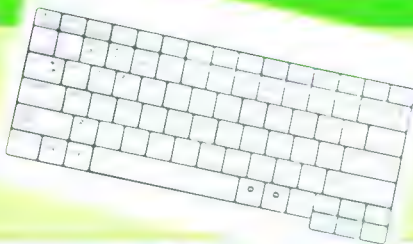
Zubehör-Berater

Verwirrt im unüberschaubaren Peripherie-Dschungel?
Wir stellen Euch das nützlichste Zubehör für Nintendos Wii vor.

» Wer Zubehör für seine Wii-Konsole sucht, wird von einer Unmenge an fragwürdigen Accessoires geradezu erschlagen. In den hiesigen Elektromärkten findet der interessierte Zocker stapelweise schick verpackte Goodies. Doch Vorsicht: So manches vermeintliche Schnäppchen entpuppt sich als Geldverschwendung. M! untersucht, welche Peripherie Euch echten Mehrwert bietet. ts

TASTATUR

Logitech bietet eine kompakte Tastatur an: Das schicke Cordless Keyboard für 30 Euro ist kabellos und findet mit dem mitgelieferten USB-Dongle Anschluss an der Konsole. Das beschleunigt Texteingaben beim Surfen ebenso wie das Versenden von Nachrichten auf der Wii-Pinnwand. Überraschend wie praktisch: Das weiße Keyboard funktioniert auch an der PS3 und am PC klaglos.



LADESTATIONEN

Ein Problem, das bereits nach einigen Spielstunden auftritt: Die Batterien der Wii-Remote leeren sich. Ersatz finden umwelt- und geldbewusste Zocker in Ladestationen: Das 'Charging Station Dual Pack' (1) von Bigben für 25 Euro besitzt neben einer Ladestation auch zwei Akkus mit einer Leistung von 1.200 mAh. Diese ersetzen die Batterien und den Batteriedeckel an der Unterseite der Wii-Remote. Geladen wird per USB-Kabel direkt an der Rückseite der Konsole. Hama bietet die baugleiche Dual-Ladestation für 30 Euro an. Wer's günstiger haben will, greift zum 'Wii Dual Charge Dock' von Logic3 mit demselben Lieferumfang – für 20 Euro ist die Verarbeitung aber auch schlechter. Die 'Charging Cradle' (2) von Snakebyte (40 Euro) kann zwar zwei Remotes sowie vier weitere AA- und AAA-Batterie-Akkus laden, wird aber nur mit einem 900 mAh-Akku ausgeliefert. Das Laden funktioniert hier auch ohne angeschlossene Wii-Konsole: Eine mitgelieferte Weiche holt sich den Saft direkt am Stromanschluss der Konsole.

Neben Ladestationen gibt es auch Lösungen für das Balance Board von 'Wii Fit': Die Akkus (3) von Snakebyte (15 Euro), Logic3 (25 Euro) oder Hama (20 Euro) ersetzen die ansonsten benötigten vier AA-Batterien und werden ebenso per USB-Kabel an der Konsole geladen.



3

1



2



SENSORBARS



2

1

Nervig: Das dünne Stolperkabel der Nintendo Sensorbar muss mühselig im heimischen Wohnzimmer verlegt werden. Doch dabei wird die Infrarot-Leiste nur mit Strom versorgt – eine Datenverbindung besteht nicht. Deswegen bieten Dritthersteller eine kabellose Variante an. Für 15 Euro bekommt Ihr batteriebetriebene Sensorleisten von Snakebyte ('Wii Wireless Sensor Bar', Nr. 1), Hama ('Kabellose Empfängerleiste') oder Logic3 mit einer Laufzeit von bis zu 30 Stunden. Die 'Wireless Sensor Bar' (2) von Logic3 sieht zwar klotzig aus, besitzt aber einen stabilen Stand. Zudem bietet sie einen Timer, der die Peripherie nach ein oder zwei Stunden automatisch abschaltet. So werden die vier mitgelieferten AA-Batterien geschont. Besser sind hier natürlich Akkus.

CONTROLLER-AUFSATZE

1

Für die Wii-Remote gibt es zahlreiche sinnlose Plastik-Halterungen vom Tischtennisschläger übers Kochbesteck bis zum beleuchteten Schwert. Doch letztlich bringen nur Pistolen-Aufsätze für Lightgun-Shooter oder Ego-Ballereien wie "Red Steel" oder "Call of Duty" ein Plus an Spielspaß. Hier hat Nintendo selbst mit dem vorbildlich verarbeiteten "Zapper" (1) vorgesorgt. Für 30 Euro erhältet Ihr zusätzlich die Armbrustballerei "Link's Crossbow Training", deren Spielumfang aber etwas knapp geraten ist. Günstiger geht es mit Speedlinks "Light Gun Kit" (2) für 15 Euro. Bei beiden Geräten klemmt Ihr Fernbedienung sowie Nunchuk hintereinander in die Peripherie. Beim "Laser Blaster" (3) von Brooklyn mon-

2

4

5

6

tiert Ihr dagegen den Nunchuk seitlich wie bei Nermos G-Con-3-Handware. Dumm nur, dass die Nunchuk-Halterung im Eifer des Gefechts oft herausrutscht. Von Hama bekommt Ihr dagegen mit dem 20 Euro teuren "Blaster Pro" eine Pistolentatrasse. Martialischer geht es mit dem Schrotflinten-Nachbau Blaster (4) von Brooklyn für 20 Euro. Neben diesen Knarren sind Griffschalen zur ergonomischen Bedienung von "Virtual Console"-Titeln sinnvoll. Mit der "Griffhalterung für Wii-Mote" (5) von Hama (10 Euro) und dem "Controller goes Gamepad" (Speed-Link, 7 Euro) liegt die quer gehaltene Fernbedienung deutlich angenehmer in der Hand. Für den Classic Controller gibt es außerdem den "Wireless Grip" (6) von Hama für 10 Euro.

LENKRAD

Neben zahllosen Aufsteck-Sätzen in Form eines Lenkrads bietet Logitech ein echtes Lenkrad für Nintendos Wii an. Für 80 Euro erhältet Ihr ein gut verarbeitetes Steuergerät mit Schenkelauflage, aber ohne Pedale und Tischbefestigung. Leider wird das "Speed Force Wireless" nur von "Need for Speed Undercover" unterstützt. In einer der nächsten Ausgaben gibt es dazu einen großen Lenkradvergleich.

CLASSIC CONTROLLER

Taugt Euch Nintendos Classic Controller nicht, greift Ihr zu Snakebytes Retro Controller (20 Euro) oder dem Logic3 Freebird (20 Euro). Die baugleichen Pads sind für ca. 30 Euro auch in einer kabellosen Variante erhältlich und legen dank größeren Griffmulden besser in der Hand als das Original. Lediglich das Steuerkreuz zieht den Kürzaren.



CONTROLLER

Das Angebot an alternativen Wii-Remotes ist überraschend überschaubar. Nur wenige Hersteller wagen den Nachbau: Snakebyte bietet mit dem "Remote XS Controller" (1) für 40 Euro eine Alternative in Schwarz an. Leider besitzen die Tasten einen schwammigeren Druckpunkt als das Original und das Steuerkreuz ist nur für kleine Hände geeignet.

Anders beim Nunchuk: Viele Dritthersteller bieten hier auch kabellose Alternativen an. Der zum Original fast baugleiche "Wireless Duo-FX" (2) von Bigben (30 Euro) bietet gute Ergonomie und einen Classic-Controller-Modus, mit dem Ihr Virtual-Console-Titel zocken könnt. Beim schwarzen "Wireless Motion XS Controller" (3) von Snakebyte für 30 Euro liegen dagegen C- und Z-Button zu nahe beieinander. Während diese beiden Modelle

zwei AAA-Batterien benötigen, kommt der "Wireless Nunchuk" (4) von Logic3 (30 Euro) mit einem integrierten Akku daher. Dieser wird per USB-Kabel an der Wii-Konsole geladen. Jeder kabellose Nunchuk erhält die Funkverbindung mittels kleinem Adapter, den Ihr am unteren Ende der Wii-Remote stöpselt. Logic3s kabelgebundene Nunchuk-Alternative "Funchuk" (5) gibt es in sechs Farben. Die 20 Euro teure Peripherie besitzt einen großen Analogstick, aber eine zu kurze und damit unergonomische Form.



1

3



2

4

5



You Tube

Medienzentrale PS3

TV und Radio aus dem Internet. Die kostenlose "PS3 Media Server" macht die Sony-Konsole mit zahlreichen Online-Angeboten kompatibel.

Während PSP-Besitzer schon lange Videocasts und Online-Radio genießen, mussten sich PS3-Nutzer bislang mit Videos und MP3s von der Festplatte begnügen. Eine kostenlose Alternative zur Serversoftware "Twonky Media" (M! 03/09) sorgt jetzt für Abhilfe: Mittels eingebautem Transcoder schlägt der "PS3 Media Server" eine Brücke zwischen Online-Angeboten, Dateiformaten und eurer Sony-Konsole.

Jede Menge Software

Als Multimedia-Server nutzt ihr einen Windows-PC: Für Videos mit HD-Auflösung empfehlen wir einen

DualCore-Prozessor, außerdem solltet ihr PC und Konsole per LAN-Kabel verbinden – bei Wi-Fi kann es schon mal ruckelig werden. Die Installation von "Java SE Runtime Environment" und dem "PS3 Media Server" (siehe Internet-Adressen) klappt problemlos – wenige Sekunden nach dem Start der Software erscheint die Verbindung im Hauptmenü der PS3. Unter "Navigations/Freigabe-Einstellungen" könnt ihr wie bei "Twonky Media" Ordner auf der PC-Festplatte für die Konsole freigeben und deren Präsentation variieren – auf Wunsch werden Vorschau-Icons erstellt, Archivdateien (wie ZIP, RAR und ISO) eingebunden und eine Mediathek aktiviert. Damit

der "PS3 Media Server" Online-Inhalte und verschiedenste Multimediaformate mit der PS3 kompatibel macht, wird aber weitere Software benötigt: Unbedingt erforderlich sind das "K-Lite Codec Pack" und der "VLC Media Player". Wer die Kompatibilität weiter ausbauen möchte, kann zudem die Software "Avisynth" installieren und in deren Plugin-Ordner den "VSFilter" kopieren. Je umfangreicher die Vorbereitung, desto mehr Inhalte könnt ihr abspielen.

Multimedia-Dolmetscher

Der Transcoder fungiert als Dolmetscher für Multimedia-Inhalte, die

sonst nicht mit der PS3 kompatibel sind: Der PC wandelt sie in Echtzeit und sendet sie an die Konsole. Nachdem ihr die Zusatzsoftware installiert habt, könnt ihr sie im Menü "Transkodierungseinstellungen" mit dem Stecker-Icon aktivieren: Nutzt als primäre Engine den "MEncoder" für Videodateien, "MPlayer Audio" für Audiodateien und "Vidolan" für das Streaming. Bei Bedarf wechselt ihr zur Alternative mit "Avisynth". Weitere Einstellungen sind nicht nötig, Profis können jedoch in den Untermenüs mit der Qualität von Bild und Ton experimentieren. Der Transcoder funktioniert auch mit freigegebenen Dateien auf eurer PC-Festplatte – in

DIE KONFIGURATION

Status

PS3 wurde gefunden!



Transkodierungs Puffer Status:

66180 bytes

I/O Statistiken:

Jetzige Bitrate: 4194 kb/s | Höchste Bitrate: 1197211 kb/s

Navigations/Analysieren Einstellungen

Thumbnail Erstellung

Thumbnail suchen position (in Sekunden):

1

☒ RAR/ZIP/CBR Archive durchsuchen

☐ Enable transcoded video copy on PS3 (Careful, files have no fixed size!)

☐ Aktiviere die Mediensammlung

Neu sortieren der Mediensammlung

☒ Verstecke #Video Settings# Ordner

☒ Verstecke Dateieinstellungen

☒ Verstecke Transkodierungs-Engine Namen

Freigegebene Ordner



D:\MEDIA\SERVER\Bilder
D:\MEDIA\SERVER\Musik
D:\MEDIA\SERVER\Filme

Transkodierungseinstellungen

Video Dateien Engines

☒ MEncoder

☒ Avisynth/MEncoder

☒ TdMuxer

☒ Avisynth/Ffmpeg

☒ Video Dateien Engines

☒ MPlayer Audio

☒ Ffmpeg Audio

☒ Audio High Fidelity

☒ Video Web Streaming Engines

☒ Vidolan Video Streaming

☒ MEncoder Web

☒ MPlayer Video Dump

☒ Video Web Streaming Engines

☒ Vidolan Audio Streaming

☒ MPlayer Web

☒ Sonnet Engines

☒ Ffmpeg DVR-MS Remux

☒ Rawes Thumbnailer

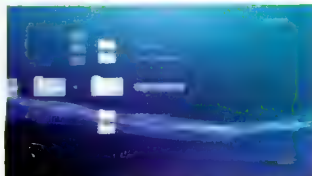
☒ Engine in feld wird die primäre sein und wird das originale Video ersetzen

Problemloser Start: Wenn PS3 und PC korrekt fürs Netzwerk eingetragt sind, findet die Software eure Konsole automatisch.

Die nötige Kosmetik: Unter "Navigations/Freigabe-Einstellungen" organisiert ihr Freigaben und Präsentation der Inhalte.

Aktiviert die zusätzlichen PC-Tools in den Einstellungen.

SO PRÄSENTIEREN SICH DIE WEB-INHALTE IM HAUPTMENÜ



Video- und Audioangebote organisiert Ihr nach Genres in diversen Unterordnern: Wir klicken uns zu den...



Comedy-Angebote, deren Elemente aktuell aus dem Internet zugegriffen werden

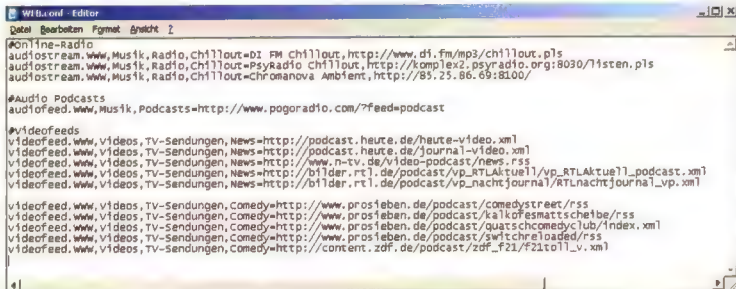


unsere Wari fällt auf Kalkofes' Modern Talking'-Parodie, die nach etwa fünf Sekunden startet

den Server-Verzeichnissen des PS3-Hauptmenüs findet Ihr neben den Dateien das Untermenü "#--Transcode--#", in dem Ihr den Transcoder auf alle Dateien anwenden könnt – so bringt Ihr z.B. auch DivX-Videos der ersten Generation auf die Sony-Konsole.

Die Online-Angebote

Richtig mächtig wird der "PS3 Media Server" aber erst durch die Einbindung von Internet-Angeboten: Ihr dürft allerlei Streams (z.B. Online-Radio) und dynamische Multimedia-Inhalte (z.B. Podcasts via RSS-Link) ins Hauptmenü der PS3 einbinden. Sie erscheinen dort wie eine Freigabe von der Festplatte. Auch die Struktur der Unterordner darf bestimmt werden – so könnt Ihr sogar Link-Archive erstellen. Die Organisation der Links ist jedoch etwas knifflig, weil Ihr sie in einer Textdatei arrangieren müsst: Öffnet im Installationsordner des "PS3 Media Server" die Datei "WEB.conf" mit dem Texteditor, dort weist Euch eine Einleitung auf das benötigte Format der Links hin. Ihr bestimmt Typ, PS3-Plad und Internet-Adresse – einige Angebote aus Frankreich sind als Beispiele voreingestellt. Natürlich wollt Ihr eigene Inhalte sammeln: Etwa mit der Zeile "videofeed.WWW=http://podcast.heute.de/heute-video.xml" erstellt Ihr im "PS3 Media Server" den Freigeordneten "WWW", in dem Ihr die Podcast-Version der Heute-Nachrichten abruf. Den Stream des Radiosenders "Metal Pure" bringt Ihr mit



Die Links organisiert Ihr in der Datei "WEB.conf": Tragt sie nach der vorgegebenen Syntax ein oder nutzt unser Beispiel

der Zeile 'audiostream.WWW=Pure Metal,http://pure-metal.org:29000' auf Eure Konsolenhardware. Die nötigen Links findet Ihr mittels zweier Verzeichnisse aus unseren Internet-Adressen – dort dürft Ihr sie auch antesten. Leider funktionieren bei Weitem nicht alle Angebote auf der PS3, Ihr müsst die Links dummerweise einzeln ausprobieren. Neben den Podcasts dürft Ihr übrigens auch andere Multimedia-Feeds einbauen, die auf dynamischen RSS-Links basieren: So lassen sich etwa die neuesten Schnappschüsse vom Bilderportal 'Flickr' sowie verschiedene Favoriten- und Toplisten von 'YouTube' direkt ins PS3-Hauptmenü bringen – Vorschau-Icons inklusive! Wer fleißig experimentiert, wird zahlreiche weitere Angebote finden. Die Palette reicht von "Nur die Liebe zählt" und "Quatsch Comedy Club" bis zu exotischen Videoblogs von Privatpersonen – organisiert sie nach Euren Wünschen! oe

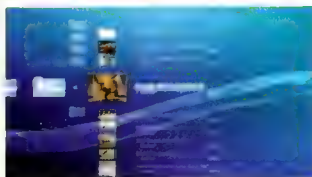


Manche Video-Angebote (hier "RTL Extra") erscheinen im falschen Bildformat

INTERNET-ADRESSEN

ANWENDUNG	LINK
AviSynth	http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=57023
Java SE Runtime Environment	http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp
K-Lite Codec Pack	http://k-lite-codec-pack.softonic.de/
Links zu Multimedia-Feeds	www.dopcast.de
Links zu Multimedia-Streams	www.surfmusic.de
PS3 Media Server	http://code.google.com/p/ps3mediaserver/downloads/list
VLC Media Player	www.videan.org
VSFiler	http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=82303&package_id=84359
YouTube RSS-Feeds	www.youtube.com/rss/

PRAXISISCHE VERBESSERUNGEN FÜR DIE SONY-KONSOLE



Klasse, YouTube-Videos lassen sich dank Namen und Vorschaubild komfortabel durchstöbern



Special-FX: Online-Radio dürft Ihr mit den Visualisierungen der PS3-Systemsoftware kombinieren



Informiert: Viele Nachrichtensendungen empfangt Ihr als 16:9-Vollbild zu jeder Tageszeit!

Kostüme weg durch Bug?

»"LittleBigPlanet" ist ein tolles Game, das ich sehr liebe. Um so mehr ärgert mich, was mir widerfahren ist! Vor dem Update 1.09 habe ich innerhalb eines Monats dreimal meinen Spielstand verloren, da ich nicht mehr speichern konnte. Nun war ich zunächst erleichtert, dass aufgrund des neuen Patches angeblich alle Fehler behoben wurden. Das ist aber leider nicht der Fall!

Ich bin ein leidenschaftlicher Kostümbastler und habe um die 80 inoffizielle Kostüme wie Batman und Spider-Man gebastelt, die in langer Arbeit entstanden sind. Nun zum Problem: Ich habe bereits 15 Kostüme nach dem neuen Patch verloren! Ich wollte sie anwählen, um mit diesen Charakteren zu spielen, aber es erscheint neben der Figur ein rotes Ausrufezeichen und ab da ist dieses Kostüm nicht mehr anwählbar.

Bitte macht das publik, um herauszufinden, ob andere auch dieses Problem nach dem neuen Patch haben! Ich habe diesen Vorfall den Machern Media Molecule geschrieben und bis dato keine Antwort erhalten.

Silvio Manasser, via E-Mail

Dieses Problem ist uns bislang nicht bekannt gewesen. Wir können Denen Ärger aber durchaus nachvollziehen. Deshalb werden wir die Gelegenheit beobachten und freuen uns bis dahin auf Zuschriften unserer Leser: Habt Ihr ähnliche Erfahrungen mit "LittleBigPlanet" gemacht?

Freunde der Haptik

»In Bezug auf Euer aktuelles Heft, das Vorwort auf Seite 3 und den Kommentar von Phil Harrison auf Seite 13, möchte ich zum Thema "Downloadspiele" einiges loswerden, was sicher auch viele andere Spieler befürworten würden:

Ich bin absolut gegen Spiele, die man nur online erwerben kann. Warum? Ganz einfach und für eingefeichte Sammler ein nachvollziehbarer Grund: Ich will mir mein vorbestelltes, voller Vorfreude erwartetes Spiel beim Händler kaufen können, nach Hause fahren, das Game auspacken, öffnen und mal kräftig dran riechen!

Ist das nicht herrlich? Der Duft von frisch gedruckten Anleitungen... um dann voller Erwartung das Game in die Konsole zu schieben und ausgiebig zu zocken. Und so nebenbei habe ich etwas, mit dem ich prahlen und mir ins Regal stellen kann.

Mal ehrlich, was ist besser? Ein Haufen voller Spiele oder nur eine Festplatte, wo Software drauf ist? Wenn das die Zukunft des Videospiels sein soll, dann ohne mich. Wie soll man bitte so nebenbei acht Gigabyte oder mehr downloaden? Ich würde mir auch Spiele wie "Super Street Fighter II Turbo HD Remix" (was für ein Wort!), "Echochrome" und "Wipeout HD" in Form einer Disc mit Verpackung und allem, was dazu gehört, sofort kaufen – auch wenn es 30 Euro oder mehr kostet.

Vor allem angesichts des persönlichen Wertes mancher Videospiele sind Online-Spiele unkaufbar. Ich weiß ja nicht, wie ein Nicht-Sammler denkt. Aber ich weiß sehr wohl, dass es viele Zocker gibt, die ihre Sammlung optisch wie spielerisch vergrößern möchten. Nicht umsonst gibt es Sammler-Editionen zu vielen Spielen!

Peter Richter, via E-Mail

Damit sprichst Du einen interessanten Punkt an. Das haptische Erlebnis, verbunden mit der von Dir beschriebenen Vorfreude kann ein steriler Download nicht ersetzen. Eine ähnliche Situation erlebt derzeit die Musikindustrie. Dort erfreuen sich Downloads über kommerzielle Portale zunehmender Beliebtheit. Allerdings sind Musikhörer gerade im Mainstream-Bereich der Charts mit weniger Leidenschaft bei der Sache, als gestandene Zocker. Die salomonische Lösung wäre, einfach beides anzubieten. Valves Steam-Plattform macht es für PC-Software vor.

Straßenbau erwünscht

»Schon seit Jahren hoffe ich auf einen vernünftigen Strecken-Editor für meine Heimkonsolen. Aber was war? Nichts, gar nichts! Seit "V-Rally 2" für PSone gab es weder für PS2 und Xbox noch für die aktuelle Generation derartige Tools zum Streckenbau für Rennspiele. "Trackmania" ist ja schön und gut, aber erstens will ich mir keinen DS kaufen und zweitens wünsche ich mir den Editor für eine Rennsimulation auf den stationären Konsolen und nicht für einen mobilen Arcade-Racer. Im Test zu "Race Driver GRID" wurde nicht klar, ob die Xbox-360- oder die PS3-Version einen Strecken-Editor besitzt. Nur mal wieder die DS-Version, was mir unerklärlich ist. Ich will mich in Ruhe mehrere Stunden dem Gestalten von Strecken zu Hause widmen und nicht gehetzt irgendwo zwischen Tür und Angel.

"Project Gotham Racing 3" (oder doch Teil 4?) hatte ja immerhin einen Streckengenerator. Das war aber nicht das Gleiche wie ein Editor, da man ja nur vorgefertigte Straßen aneinanderreihen bzw. die Route vorgeben konnte. Kreative Dinge wie das Einbauen von Höhenunterschieden oder Radien von Kurven usw. sind da nicht möglich. Bin ich denn der einzige Konsolero, der weit und breit, der sich sehnlich einen Strecken-Editor für eine Rennsimulation à la "Gran Turismo" oder "Forza" wünscht? Wird es in absehbarer Zukunft ein derartiges Tool in einer Renn-Sim für Xbox 360 oder PS3 geben?

Harald T., via E-Mail

Voraussichtlich nicht. Der Trend geht seit Jahren hin zu mehr Strecken. Hatte das erste "Ridge Racer" nur einen Kurs, so sind es bei "Gran Turismo 4" bereits rund 50 Strecken. Durch die zunehmende Komplexität von Rennspielen entsteht ein erheblicher Mehraufwand bei der Programmierung, um die von Dir gewünschten Feinheiten zu ermöglichen. Was das für die Kosten und Entwicklungsdauer bedeutet kannst Du Dir sicherlich vorstellen. Außerdem glauben wir, dass für ausgefeilteste Editoren zu wenig Nachfrage besteht. Die meisten Racing-Fans sind mit schicken Tuning-Optionen vollkommen glücklich.

Aufmerksamer Leser

»Etwas merkwürdig fand ich das Preview von "Resident Evil 5". Da schreibt Thomas Stuchlik doch extra, dass er die erste Hälfte des Spieles gezoekt habe. Am Ende meint er jedoch, dass das Spiel von der ersten bis zur letzten Minute fessele. Er kennt die zweite Hälfte ja gar nicht, wie kann er so etwas dann sagen? Gut finde ich, dass es auch ein "Geht so"-Gesicht von Michael Herde in das Preview schaffte und nicht blind auf einen Superhit hingewiesen wurde.

Toll fand ich den News-Teil, den Ihr auf mehr Seiten erweitern solltet. Das neue In-Game-Hilfe-Patent von Nintendo finde ich einfach großartig, schließlich gibt es bestimmt genügend Spieler wie mich, die manchmal einfach nicht weiterkommen. Schön wäre es, wenn Ihr im Spielspaß-Kasten kurz schreiben würdet, ob ein Spiel einfach, mittel oder schwer ist.

Mit Interesse habe ich auch den Bericht über die unhaltbaren Aussagen über gewalthaltige Videospiele gelesen. Statt weiter zu stigmatisieren, sollte man hohe Strafen verlangen, wenn Verkäufer Spiele ab 18 an Jugendliche verkaufen oder Erwachsene Jugendlichen zugänglich machen. Dann würde sich das Problem von alleine lösen, gerade wenn Testkäufe von Jugendlichen gemacht werden würden – ähnlich wie bei Alkohops.

Stefan Thomsen, via E-Mail

Auf unserer Preview-Version war nur die erste Hälfte des Spiels enthalten. Davon hat Thomas jede Minute genossen. Im fertigen Spiel hat sich sein Eindruck bestätigt. Michael hingegen war anfangs nicht sonderlich begeistert, in seiner Gesamtheit ist auch er mittlerweile von "Resident Evil 5" überzeugt, wie Du im Text in dieser Ausgabe nachlesen kannst.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

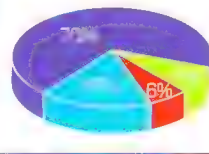
"Street Fighter IV" – alter Hut oder Genre-Überflieger?

A Ich kann den Releasetermin kaum erwarten!

B Mir reicht "Super Street Fighter II Turbo HD Remix" als Download-Alternative.

C 2D-Beat'em-Ups sind Retro-Käse – ich prügle nur in 3D.

D Prügelspiele mag ich generell nicht.



BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MAIL/AC

ODER DIGITAL

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering, leserpost@maniac.de

Zum Schwierigkeitsgrad: Begriffe wie "einfach" oder "schwer" sind zu subjektiv, um eine präzise, allgemeingültige Aussage zu treffen. Ist der Schwierigkeitsgrad zudem einstellbar, wird es noch kniffliger: Ist "einfach" wirklich "einfach" oder vielleicht doch schon anspruchsvoll? In Extremfällen wie "Prince of Persia" weisen wir im Text darauf hin.

Dämonischer Sport?

► Mir sind die Wurzeln Eures Heftes noch aus der Happy Computer bekannt. Die Power Play, Winnie Forster, Boris Schneider-Johne und

Heinrich Lenhardt habe ich immer noch als unterhaltsame Jugendautoritäten in Erinnerung.

In meiner Wohngemeinschaft haben die Mitbewohner immer die neueste Ausgabe der M! auf dem Klo ausgelegt. Darum bin ich nach 16 Jahren Pause wieder einmal sehr gut im Bilde, was so läuft in der Videospielwelt. Mein Eindruck ist insofern nicht so gut, weil es wirklich wie ein Dämonenkult aussieht. Damit meine ich den Gesamteindruck, den Euer Magazin von den gängigen Spielen erweckt. Wenn ich meine Genossen hier auf dieses Thema lenke, bekomme ich immer die gleiche oberflächliche

Rechtfertigung zu hören: "Es ist nur ein GAAAME!" Meine armen Wohngenossern müssen sich aber furchtbar anstrengen, um in einem "Spiel" Erfolg und Spaß zu haben. Oftmals hört man verzweifelte Enttäuschungsrufe und wütende Schreie aus dem Wohnzimmer. Geschichten von Joypads, welche fünfmal an die Wand geknallt wurden, bis sie kaputt waren, bekommt man dann auch noch Anerkennung heischend erzählt.

Wie war das noch gleich? Hieß der Ausspruch nicht: "Dies ist kein Spiel, das ist ja Ernst." Wenn ich es so betrachte, kann ich "Es ist nur ein GAAAME!" nicht akzeptieren.

Mir ist bewusst, dass es im Sport schon lange so zugeht: Die Leute sind mit voller Anteilnahme dabei. Vielleicht können wir uns darauf einigen, den irreführenden Ausdruck "Videospiel" durch die treffendere Bezeichnung "Dämonenkult-Fernsehersport" zu ersetzen. Wenn Ihr den Ausdruck von jetzt an immer erwähnen würdet, werden Eure Anhänger es Euch gleichtun.

Es wäre toll, wenn es in unserer Welt mehr Klarheit, Offenheit und Ehrlichkeit geben könnte, denn wir übergeben einst diese Welt unseren Kindern.

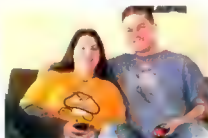
Michael, via E-Mail

Zockerbude des Monats

Jürgen und Andrea Dolles aus Mitterteich haben uns einen so netten Brief geschrieben, den wir Euch nicht vorenthalten möchten – unser Highlight ist das "Tetris"-Regal!

Mit einem "Pong"-Abspielgerät fing vor über 20 Jahren alles an, dann kam ein Atari 2600 ins Haus. Es folgten Master System, Mega Drive und Super Nintendo. An Spiele wie "Decathlon", die "Alex Kidd"- und "Sonic"-Serie und "Super Mario World" erinnere ich mich gerne. Wegen der ersten PlayStation ließ ich die Generation um Nintendo 64 und Saturn aus. Meine Frau Andrea begann mit dem ersten Game Boy und "Tetris". Noch heute schafft sie in meinen Augen kaum mögliche 1 Mio. Punkte und mehr im Endlos-Modus. Die längste Zeit verbringt sie dabei im finalen 30. Level. Als ihr dann in einer früheren Ausgabe der MANIAC von einem "Tetris"-Regal aus den USA berichtet habt, ließ ich ein solches als Respekt vor dieser Leistung von einem befreundeten Schreiner anfertigen.

Heute besitzen wir Handhelds und Konsolen der letzten beiden Generationen. GBA und Nintendo DS, GameCube und Wii sowie PS2, PS3 und zwei PSPs. Im "Tetris"-Regal kommt standesgemäß die Nintendo-Soft- und Hardware unter, in den Wohnzimmer-schränken die von Sony. Nach vielen Jahren gebrauchter Röhrenfernseher schafften wir uns nach dem Einzug in unser Haus eine Surround-Anlage und zwei Flat-TVs an: einen 42 Zoll Philips Aurea mit Ambilight der dritten Generation und unseren Stolz, einen 65 Zoll Full-HD Viera von Panasonic. Bild und Klang dieser Zusammenstellung sind einmalig! Anfangs waren wir skeptisch, ob wir unser Wohnzimmer so anordnen sollten. Letztendlich fugt sich aber alles gut ein. Nicht immer muss der Keller als typische Zockerbude herhalten!



Da Online-Modi zunehmend in den Vordergrund rücken, bängen wir um die guten alten Mehrspieler-Spiele. Uns kommt kaum ein Spiel ins Haus, welches wir nicht mindestens zu zweit spielen können. Deshalb besitzen wir die komplette "Buzz"-Serie von Sony. Wer schon mal zu acht eine Quiz-Session erlebt hat, sieht sich mit Sicherheit nicht nach der anonymen Onlinewelt. Auch "Bomberman" und "Worms" sind mit Freunden auf der Couch viel unterhaltsamer als online. Sollten sich Videospiele weiter in Richtung PC entwickeln und Mehrspieler-Duelle ausschließlich online stattfinden, werden wir dieses Hobby leider beenden müssen. Dann isoliert sich wieder jeder. Dieses Argument bringen Spielgegner ja schon seit vielen Jahren an.

Wie man sieht, hat selbst ein journalistischer Schreibkurs bei der Hanns-Seidel-Stiftung in Wildbad Kreuth bei mir zu keinem Erfolg geführt. Viel zu viel Text, zu lange Wörter und Sätze. Deshalb bewundere ich Euer Team so sehr: Alle vier Wochen so ein Heft auf die Beine zu stellen, mit flüssiger Schreibe und so gekürzt, dass trotzdem alles Wichtige drin ist – Respekt!



Etwas spät, aber immer noch beeindruckend – der Adventskalender mit Mario, Yoshi & Co.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen! Dann schnappt Euch eine Digicam, schließt ein paar Fotos und schickt sie an maniac@heise.de!



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Andreas neuer Job



27. Januar

Nach der Wahlschlappe der hessischen SPD ist Andrea Ypsilanti weg vom Fenster. Von wegen! Für unsere Titelstory sind wir nach Florenz geflogen und haben die Fast-Ministerpräsidentin entdeckt – getarnt als Fremdenführerin! Im Florentiner Museum 'Casa di Dante Alighieri' bringt sie Touristen die Geschichte des berühmten Literaten näher. Von Roland Koch, der im Hotel die Koffer schleppte, konnten wir kein Foto knipsen.

Schneemann Bauset

Der M!-Chemiker

12. Februar

Als ob wir Bayern uns dieses Jahr über zu wenig Winterwetter beklagen müssten! Zu allem Überfluss erhielten wir ein Schneemann-Bauset, um uns schon mal rechtzeitig auf die RTL-Wintersport-Lawne der nächsten Saison einzustimmen. Natürlich haben wir das ominöse weiße Pulver sofort ausprobiert: Wasser drauf und fertig ist der fetwas zu nesse! Schnee. Naja – für die- sen kläglichen Burschen hat es gereicht.

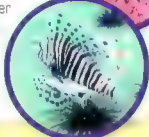
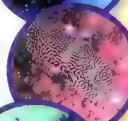


Cynthia taucht unter

22. Januar

Das macht Layouterin Cynthia, wenn sie mal nicht an der M! Games bestelt: Gleich nach dem Layoutschluss der letzten Ausgabe ging es nach Phuket (Thailand). Ankunft: Freitagmorgen, zwei Stunden

später ab in die Tauchschule Lernmaterial abholen und damit zum Strand bei 34 Grad. Samstag und Sonntag war Theorie angesagt – inklusive Pool- und Strandtauchgängen. Dann die Prüfung zum 'Open Water Diver' geschafft; ab Montag stand ein Zweitages-Trip nach Phi Phi mit Tauchgängen an – Cynthia war hin und weg von der wunderschönen Unterwasserwelt der Andamanensee. Nach der Aufstockung des Tauchscheins zum 'Advanced Diver' folgten viele weitere Tauchgänge – kein Fisch war vor ihrer Kamera sicher. Am 6. Februar dann der viel zu frühe Flug nach Hause.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

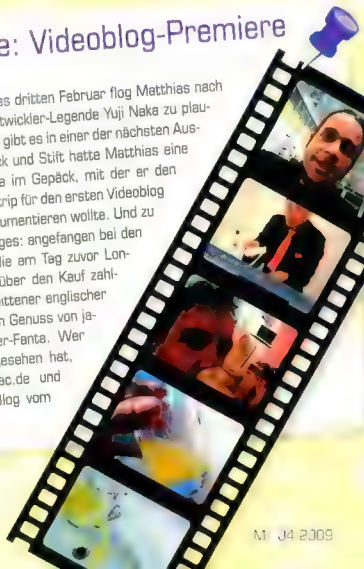
Nach 'Waku Waku 7' und 'Galaxy Fight' arbeitete Sunsoft an einem dritten Neo-Geo-Spiel. Das Mahjongg-ähnliche 'Hebereke's Pair Pair Wars' sollte 1996 erscheinen, schaffte es jedoch nie in die Spielhalle. Importfans kennen die bekloppte Hebereke-Bande u.a. vom SNES und der PSone.



maniac.de: Videoblog-Premiere

3. Februar

Früh am Morgen des dritten Februar flog Matthias nach London, um mit Entwickler-Legende Yuji Naka zu plaudern. Das Ergebnis gibt es in einer der nächsten Ausgaben. Neben Block und Stift hatte Matthias eine kleine Videokamera im Gepäck, mit der er den turbulenten Tagestrip für den ersten Videoblog auf maniac.de dokumentieren wollte. Und zu filmen gab es einiges: angefangen bei den Schneemassen, die am Tag zuvor London lahmlegten, über den Kauf zahlreicher ungeschüttelter englischer DVDs bis hin zum Genuss von japanischer Glibber-Fanta. Wer es noch nicht gesehen hat, surft auf maniac.de und klickt auf den Blog vom 5. Februar.



FAUSTDICK

Lange hat es gedauert, doch schließlich der König der Prügelspiele zurück. Wie im schon fast 20-jährigen Alter, auf über dem Dragon Punch. Aber zusammen mit Capcom verbindet er.

1 "Street Fighter IV"-Pakete:

• 1x Lady-Paket

Bestehend aus großer 20 cm Figur (20 cm), Street Fighter IV Limited Edition für PlayStation 3 sowie Double D-Pack mit dem Street Fighter IV-Limit-Edition.

• 2x Ultra Fan Paket

Bestehend aus "Street Fighter IV" Limited Edition, 2x Figur (USB-Stick und Move Stick), Street Fighter IV T-Shirt sowie "Street Fighter IV" Limited Edition für Xbox 360 sowie für PlayStation 3, jeweils je nach Plattform.

• 3x Super Fan Paket

Bestehend aus "Street Fighter IV" Limited Edition, 3x Figur (USB-Stick und Move Stick), Street Fighter IV T-Shirt sowie "Street Fighter IV" Limited Edition (zweimal für Xbox 360, einmal für PlayStation 3).

Beantwortet hierfür folgende Frage:

Woher stammt Ryu? **A: Eine Auszeichnung bei**
Stirnband? **einem Turnier**
B: Ein Geschenk von Ken
C: Ein Familienerbstück

Stichwort: Ryu

MARSCHGEPÄCK

Auf in den Kampf! Der Feind rückt an und es wird Zeit, sich in die Schlacht zu begeben. In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir unter allen Rekruten:

1x "Killzone 2"-Commander-Tasche (mit T-Shirt, Erkennungsmarke, Verpflegungspaket, Energy Drink und Klopapier im Camo-Look)

2x "Killzone 2"-Soldier-Tasche (mit T-Shirt, Erkennungsmarke, Verpflegungspaket, Energy Drink und Klopapier im Camo-Look)

Also aufgehört und folgende Frage beantwortet:

Auf welcher Planeten **A: Helghast**
führt Euch Killzone 2? **B: Helgoland**
C: Helghan

Stichwort: Helghast

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 1. April 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

MINER 2049ER

Wie Bounty Bobs legendäres Plattform-Abenteuer entstand – im Gespräch mit Game-Designer Bill Hogue.

System: **Atari 400/800**
Hersteller: **Big Five Software**
Jahr: **1982**

Obwohl viele gerne Activations "Pitfall" als ersten Heim-Plattformen anführen, so gehören die Lorbeeren doch "Miner 2049er", das sich großzügig bei Arcade-Automaten bediente. Die beiden wichtigsten Einflüsse für die Eskapaden des Protagonisten Bounty Bob sieht ihr unten. Viele später erschienenen Spiele wie "Chuckie Egg" und "Impossible Mission" haben ihre Wurzeln in "Miner 2049er".

Gut geklaut ist halb gebaut.

"Miner 2049er" entstand, weil ich spaßige Elemente aus verschiedenen Arcade-Titeln vereinen

wollte, die ich persönlich sehr schätze", erklärt der Schöpfer des Spiels, Bill Hogue. "Manche Ideen wie das Klettern habe ich aus 'Donkey Kong' übernommen. Dass man alle Plattformen einmal ablaufen muss und die radioaktiven Mutanten durch eingesammelte Süßigkeiten verwundbar werden, kennt man natürlich aus 'Pac-Man', verrät der Amerikaner.

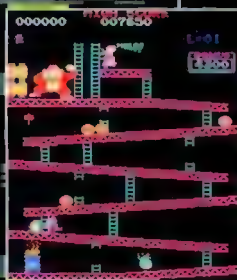
Besonders wichtig erschien ihm eine fortwährende Veränderung des Spielerlebnisses: Angelehnt an "Donkey Kong" gibt es im Verlauf der zehn Levels immer etwas Neues zu entdecken. "Mein Ziel war, mit jedem Level eine neue Herausforderung zu bieten. Betrachtet du nur den ersten Bildschirm, kämst du wohl nie auf den Gedanken, dass du dich später mit Rutschbahnen, Transportbändern, Fahrstühlen oder saurem Regen und sogar einer Kanone herum-schlagen musst", bekräftigt Bill. "Die Abschnitte wurden unabhängig voneinander programmiert,

deshalb hatte jeder seinen eigenen Wiedererkennungswert."

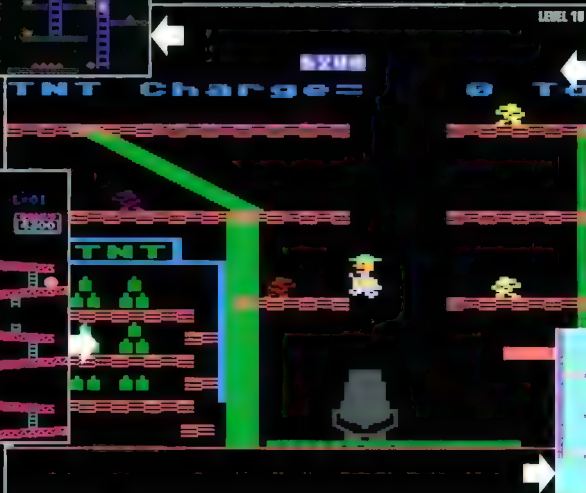
Zwar stand die Spielbarkeit stets im Vordergrund seiner Überlegungen, doch auch bei der Grafik wollte Bill nicht knausern. "Miner 2049er" war mein erstes Spiel in Farbe und ich wollte jeden einzelnen Farbpixel verwenden, den ich auftreiben konnte", flücht der heutige Technicolor-Programmierer und plaudert aus dem Informatiker-Nahkästchen. "Dank des präzisen Maschinencodes konnte ich den Zeilenwechsel und die daraus resultierenden Interrupts beim Bildaufbau nutzen, um die darzustellenden Farbregister auszutauschen und somit viele verschiedene Farben gleichzeitig zu ermöglichen. Das musste sehr schnell und mit wenigen Befehlen



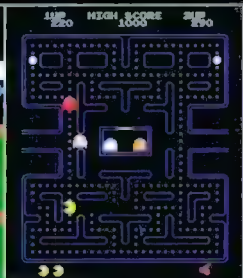
Nachhomer: "Chuckie Egg", chienen unter anderem CG4 und MSX.



Inspiration Nr. 1: "Donkey Kong", Marios legendäres Plattformdebut.



"Miner 2049er": In Level 10 katapultiert sich Bounty Bob mit einer Kanone zu den Plattformen, die er vollständig ablaufen muss, während er Gegnerkontakt meidet.



Inspiration Nr. 2: verwundbare Gegner à la "Pac-Man".



Nachhomer: Die Plattform-Aktion "Impossible Mission" ist ein Heimcomputer-Klassiker.



'Bounty Bob Strikes Back!': Die Fortsetzung bietet Plattformen im 3D-Look und neue Herausforderungen.

geschehen, während der Kathodenstrahl des Monitors zur nächsten Bildzeile sprang."

Tatsächlich war die technische Verwirklichung von "Miner 2049er" eine harte Nuss. Bill zufolge zählt sein Werk zu den ersten Modulen mit 16 Kilobytes ROM, die Fortsetzung beanspruchte sogar mehr als 40 KB – zur damaligen Zeit eine Menge Speicherplatz.

Die Suche nach der Fortsetzung

Die Mühe zahlte sich aus, schließlich war Bounty Bobs Abenteuer ein kommerzieller Erfolg und begeisterte die Kritiker. Zwar betont Bill, er habe hart mit seinem Kollegen Curtis Mikolyski an einer noch besseren Fortsetzung gearbeitet, doch "Miner 2049er" war schwer zu übertreffen. Zahlreiche Vorschläge kamen und wurden wieder verworfen, darunter auch "Scaper Craper". In diesem Spiel sollte der Held Bounty Bob als Feuerwehrmann Wertgegenstände aus brennenden Gebäuden bergen. Bill erinnert sich: "Das hat uns nicht weitergebracht. Also entwarfen wir



STECKBRIEF

Name: Bill Hogue
Alter: 47
Dahms: Game-Designer
Miner 2049er
Heute: Programmierer bei Technicolor

BOUNTY BOB HEUTE

Manche Hersteller sind zwar bereits recht liberal hinsichtlich der Verbreitung alter Spiele via Emulator, doch Bill ging weiter als die meisten: Er entwickelte einen eigenständigen Emulator inklusive der beiden klassischen Bounty-Bob-Spiele (erhältlich bei www.biglivesoftware.com). "Diesen Emulator habe ich gemacht, weil alle anderen Programme Atari-ROMs erforderten und unter nervigem Farblackern litten", begründet Bill seine Entscheidung. "Ich habe stattdessen den Maschinencode emuliert. So konnte ich mir sicher sein, dass Rechenoperationen genauso lang dauern wie auf einem echten Atari und meine Timing-Tricks bei der Farbdarstellung auch hier funktionieren. Das Schwierigste war dabei, die alten Technikhandbücher von Atari aufzutreiben. Auch die feinen Nuancen der Atari-Chips musste ich mir erst wieder ins Gedächtnis rufen."



ein ausgeklügeltes dreidimensionales Umfeld, in dem Bob herumspringen sollte. Aber auch diese Idee verlief im Sande."

Nachdenklich räumt er ein, dass das Team wohl zu anspruchsvoll gewesen sei. Beide Spiele hätte man veröffentlichen sollen. Letzten Endes erfolgte Bobs glorreiche Rückkehr in "Bounty Bob Strikes Back!" – ein Spiel, das seinem Vorgänger doch auffallend ähnlich war. Bill hingegen betont die vielen neuen Vorrichtungen für Bob und den neuen 3D-Look der Plattformen. Unverändert blieb hingegen der beinhardt Schwierigkeitsgrad. "Ich musste damals in der Spielhalle immer einen Berg Münzschub bereithalten, um mich nicht jedes Mal neu in der Schlange am Automaten anstellen zu müssen. Immerhin musstest du das bei unserem Spiel nicht", scherzt Bill. In späteren Veröffentlichungen wur-

den trotzdem Cheats beigefügt, um die Nerven der Spieler zu schonen.

Vor einem Vierteljahrhundert hat Bounty Bob zum ersten Mal unsere Bildschirme abgegrast, doch seine Abenteuer sind noch immer beliebt. Gelegentlich werden sie sogar neu aufgelegt und für Handhelds oder Handys umgesetzt. "Ich glaube, solche Spiele ermöglichen eine nostalgische Zeitreise zurück in die Achtziger. Aber ich habe erstaunlicherweise auch Zuschriften von Eltern erhalten, die davon berichteten, wie viel Spaß ihre Kinder heute damit hätten", erzählt Bill und fügt lachend hinzu: "Ebenso erstaunlich sind die Preise, welche die Original-Module heute bei eBay erzielen, wobei 'Bounty Bob' für Atari 5200 das seltenste von allen ist. Ich hätte davon deutlich mehr anfertigen und einige behalten sollen!" gr/mh



Kunterbunte Knobelvelfalt: Dank programmiertechnischer Tricks entlockt "Miner 2049er" der Atari-Hardware mehr Farben als eigentlich möglich. Zudem wartet jedes der bildschirmgroßen Levels mit neuen Herausforderungen auf.



Dem Schmid
sein Rätsel



Welcher Spielertitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. März eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 03/09:
Animal Crossing

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe

05/09 erscheint am
27. März 2009

- » **Yakuza 3 – der Test**
- » **Need for Speed: Shift**
- » **GTA: Chinatown Wars**
- » **gigantisches Musikspiel-Special**



Außerdem » Singularity, Bionic Commando, Patapon 2, Riddick: Assault on Dark Athena, The Great Giana Sisters DS, Interview mit "Pac-Man"-Erfinder Toru Iwatani; Add-ons im Test: Tomb Raider Underworld, Mirror's Edge & Prince of Persia

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSDP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Gruner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Craig Grannell (gr), Thomas Nickel (tn), Ralph Karels (rk), Stephan Freundorfer, Rafael Dyll, Boris Kretzinger, Alexander Triesch

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
 Abocoupons siehe Seite 42

NACHBESTELLUNG

bei Interesse unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grief
Titelmotiv: Dante's Inferno © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knaut

Anzeigenleitung: Andreas Knaut, viSDP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17

gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung, Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Beziehungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2009 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knaut

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME	115
Gamestore	73
Gameware	79
Koch Media	3. US
Nintendo	4. US
Sega	77
Sony	2. US
Take 2	39
Ubisoft	31

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



SHIN MEGAMI TENSEI

PATM Personā4



"Persona 4 zeigt eindrucksvoll, dass in der PS2 noch Leben steckt. Ein so originelles und stilsicheres RPG sucht man auf den aktuellen Konsolen vergeblich!"



PlayStation.2



www.persona4game.com

SQUARE ENIX.

TENNISPASS STATT TENNISARM!



Sport ist jetzt unglaublich günstig, und viel Spaß gibt's noch dazu. Denn Mario Power Tennis rockt jetzt Wii: mit 18 schrägen Charakteren aus dem Mario-Universum und ausgeflippten Tennisvarianten. Genau das Richtige für das durchgeknallte Einzelmatch oder das brüllend komische Partydoppel mit bis zu 4 Spielern! Zuschlagen und sparen, mit zeitlosen Klassikern – jetzt auch für Wii. NEW PLAY CONTROL!



**MARIO
POWER
TENNIS**

www.wii.com

NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 Nintendo.

